AGB-BMGP-NHAU

GAME BOY ADVANCE™

Role-Playing Golf!

INSTRUCTION BOOKLET
HANDLEIDING

Art.-Nr. 1524287 M · 08.04/Ing. [0404/HAU/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Thank you for selecting the MARIO GOLF™: ADVANCE TOUR Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

© 2004 NINTENDO/CAMELOT.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2004 NINTENDO.

CONTENTS

English 4
Nederlands 54

CONTENTS

Getting Started 6
Main Menu 8
Course Controls 12
Before Swinging 14
Hitting Shots 16
Let's Play! 22
Story Mode 24
Competing in Toadstool Tour . . . 32
Quick Game Mode 37
Multi-player Games 39
Play Modes 41
Game Pause Menu 47
Setting Handicaps 48
Leaderboard and Scorecard . . . 49
Course Features 50

Join the Mario Golf: Advance Tour!

MARIO GOLF™: ADVANCE TOUR brings the golf world to life as you train a custom character to become the ultimate golfer! The fun doesn't end there, either: you can even upload your Advance Tour custom characters to MARIO GOLF™: TOADSTOOL TOUR for the NINTENDO GAMECUBE™ and compete against more characters and courses!

Getting Started

Insert the MARIO GOLF: ADVANCE TOUR Game Pak into the Game Boy Advance™ and turn the power ON. When the **Title Screen** appears, press START or the A Button to proceed to the area where you can create a character. Use the instructions on page 7, set up your main character for this game.

Controls (Story Mode)

✚ Move character. Make selections.	Ⓐ Talk and investigate. Enter selections.
	Ⓑ Cancel selections.
✚ + Ⓑ Dash.	○ START (pg. 28) Pause the game.

Two Main Characters

Choose whichever one suits you!

Just like Neil, Ella trained under Kid. She's a sharp, vigorous young golfer with a high-trajectory straight shot.

Ella

Neil

This upbeat lad learned to play golf from the legendary golfer, Kid. He has a low-trajectory draw shot.

Whichever character you don't select at the beginning of the game will appear as your doubles partner in **Story Mode**.

Create the Main Character

1. Select Your Characteristics

The first time you play the game, you have to set up the main character. Select whether you'll play as a male or a female, choose to play left- or right-handed, and confirm your character's status.

2. Enter Your Name

Once you've confirmed your character's status, enter your character's name. Use the ✚ Control Pad to select letters and press the A Button to enter your selections.

3. Get Started

Once you enter a name, the **Story Mode** will begin. After the opening conversation in the MARION CLUBHOUSE MANAGER'S ROOM ends, you'll be able to control your character.

After you edit your character once, you can press START or the A Button on the **Title Screen** and proceed directly to the **Main Menu**.

Main Menu

STORY

Try out your skills against competitive rivals and work to become recognised as the ultimate golfer (see pg. 24)!

QUICK GAME

Quickly jump into a realistic golf challenge or play a mode with some quirky rules! All games here are for one player (see pg. 37).

MULTIPLAYER

Play with two to four players, either cooperatively or competitively. There are various games to select from (see pg. 39).

RECORDS

Check all sort of results from the different games.

OPTIONS

Change game settings.

TAUNT & SUPPORT EDITOR Edit the taunt and support messages of your character. During a link MULTIPLAYER match, while other golfers are trying to shoot, press any of the buttons to display the taunt or support message for that button.

MUSIC Turn the background MUSIC ON or OFF. You can also change the music settings from the SETTINGS selection in the **Pause Menu** (see pg. 47).

DATA Delete all play records here.

> Once data has been deleted, it cannot be restored, so be careful when deleting play files.

EXCHANGE CLUBS Swap clubs with other players. You can only exchange clubs once you get a new set of clubs in **Story Mode** (see pg. 27).

GLOSSARY

Check on golf terminology you don't understand.

Editing Taunt and Support Messages

1. Select the message you wish to edit

A default message is set to each button at the beginning of the game, so first, select the message you want to edit and press the A Button.

2. Edit the message

Select the top right item with the cursor and press the A Button. The items you can edit will change in the following order: TEXT BALLOON, SOUND, and LETTER. Press the B Button to return to the previous screen.

LETTER
Edit the letters in the message text.

TEXT BALLOON
Change the colour of the TEXT BALLOON.

SOUND
Change the SOUND your message makes.

RESET
Restore the default message for a button.

ERASE ONE LETTER
Delete letters one at a time.

ENTER
Register an edited message.

How to Exchange Clubs

1. Select Your Equipment

In order to EXCHANGE CLUBS, you must use a Game Boy Advance Game Link™ cable.

Connecting the Game Boy Advance Game Link cable pg. 40

2. Begin Linking

Select OPTIONS from the **Main Menu** and then EXCHANGE CLUBS. Once you've established a connection between your Game Boy Advance game systems, one player must press the A Button to go to the **Exchange Clubs Screen**.

3. Select the Club Sets

Select the club set you wish to exchange by pressing Left or Right on the ✚ Control Pad, then press the A Button to enter your selection. You cannot select the club set that your opponent is currently using. When both players have selected club sets, either player can select YES and then press the A Button to begin the club exchange. When the club exchange is done, press the A Button and you will return to the **Exchange Clubs Screen**.

If you select a club set and then press the A Button, the description of the club set you selected will appear. If you press the B Button at this time, you will return to the previous screen without exchanging clubs.

Course Controls

Change shot direction
Check out all your options!

Change clubs (pg. 19)
Select the right club for the distance you want.

L or **R** **Adjust the range marker** (pg. 20)
Adjust the distance your shot will travel.

SELECT **Enter Camera Mode** (pg. 15)

START **Go to Pause Menu** (pg. 47)
Temporarily pauses the game.

B + **Enter Impact Marker Mode**
Adjust the impact marker prior to the shot. (pg. 21)

Viewing the Screen

B **Change shot type** (pgs. 19 and 23)

The controls introduced here are explained in more detail on pages 15–21. **Story Mode** controls are explained on page 6.

Auto-swing (pg. 16) **A** Start swing **A** Set power Auto-swing!

Manual swing (pgs. 17 and 18)
Put different spins on your shots.

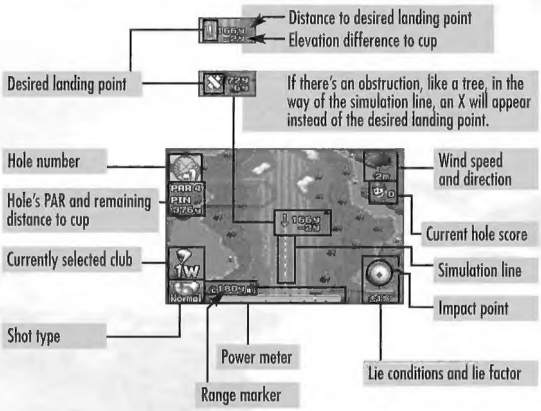
A Start swing **B** Set power

Set impact timing
- **A** or **B** (Natural Spin)
- **A** **A** Topspin
- **B** **B** Backspin

Spin Shots **Important!** Enter spin commands quickly!

Before Swinging

Viewing the Screen



See pages 17–23 for more information.

Confirm Course Conditions First!

Press SELECT during play to enter **Camera Mode** and view the entire hole!

Camera Mode Controls

- Move cursor
- (A) Exit **Camera Mode**
- (B) Switch cameras
- (L) Zoom in
- (R) Zoom out
- (SELECT) Display hole layout

Inclines on the Greens

The ▶ marks displayed on the greens show incline direction and severity. The larger the mark, the more severe the incline. The ball will break in the direction that the mark is pointing.

Check the size of the marks and their direction and predict the line that the ball will follow.

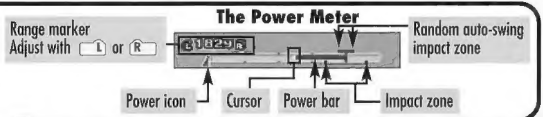
Check the Desired Landing Point

If you hit your shot really well, it will travel along the simulation line (the white dotted line). Always remember to check the simulation line before hitting a shot (see pg. 48).

The simulation line does not take wind into consideration! pg. 20

Hitting Shots

There are two different ways to hit shots, both of which require you to watch the power meter at the bottom of the screen. Stick to the auto-swing method until you get the hang of things!



Auto-swing (for Beginners)

Ⓐ Start swing → Ⓐ Set power

Depending on your club selection and the ball's lie, the range marker will change.

1. Press the A Button to start the swing.
2. Press the A Button again to set the power of the shot.
3. The impact-zone timing will stop randomly inside the auto-swing impact zone (the blue line on top of the power meter).

The closer you set your power next to the power icon, the farther your ball will fly. If you don't press any button after starting your swing, you can redo your swing after the cursor resets.

Manual Swing (for Pros)

Ⓐ Start swing → Ⓑ Set power → Ⓐ or Ⓑ Set impact timing

1. Press the A Button to start the swing.
2. Press the B Button to set the power of the shot.
3. As the cursor returns to the impact zone, press the A Button or the B Button to determine the impact-zone timing.

If you miss the impact zone, you'll miss-hit the ball.

If you forget step 3, the cursor will go all the way to the right, resulting in a terrible shot.

How do I hit well?

Using Auto-swing

1. Set your power precisely!
2. Hope that the cursor stops exactly on the sweet spot. (It's random!)

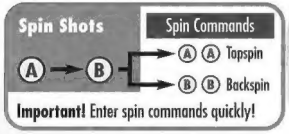
Using Manual Swing

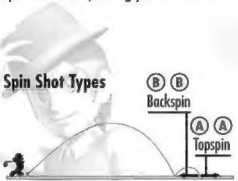
1. Set your power precisely!
2. Set the impact-zone timing perfectly on the sweet spot!

You control your impact, giving you the chance to make a better shot.

Adding Spin to Manual Shots

During a manual swing, you can put different types of spin on the ball, letting you affect the way the ball moves after it lands.





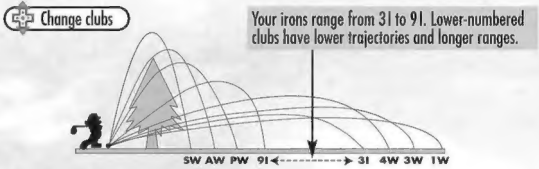
1. Press the A Button to start the swing.
2. Press the B Button to set the power of the shot.
3. As the cursor returns to the sweet spot, quickly enter a button combination such as Ⓐ Ⓐ.

Enter your spin commands within this area. The impact-zone timing is determined by the first button of the spin command.

Before You Swing

Select Clubs wisely

Club selection is based on various different conditions. When you want to send the ball a long way, use a wood or a low iron. When you're around the greens or in a bunker, use your wedges. Before each shot, the most conventional club will be selected automatically. You can use the ✚ Control Pad to select a different club.



Want even more Power?

Press the B Button to switch from a regular shot to a POWER shot. (The power meter will turn red.) Power shots increase the distance the club can hit the ball! You have a limited number of power shots per round, but if you time both the max power and the sweet spot accurately, you won't lose your power shots!

Press Ⓑ to switch to a POWER shot!
Press the B Button again to switch back to a NORMAL shot.

Want to alter Distances?

If you can't find a club in your bag with the exact distance you want, use the L Button or the R Button to adjust the range marker [ ] above the power meter. Use this as a target to time your swing for shorter distances.

Adjust range marker: L or R

Press the R Button to shift the marker to the right.

1.
For example, if you want to hit the ball 140 yards, move the range marker to the right using the R Button. When you do this, the simulation line will change automatically.

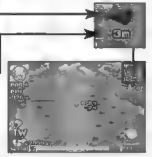
2.
Press the A Button to start the swing.

3.
As the cursor reaches the range marker set at 140 yards, press the A Button for an auto-swing or the B Button for a manual swing.

Wind can drastically change the flight of your shots! Always check wind speed and direction.

The simulation line and desired landing point do not take the wind into account. You have to guess how far off-target the wind will take your ball and then use the L Button or the R Button or Left and Right on the ✚ Control Pad to adjust both your shot distance and direction.

The higher the wind speed, the more your shots will drift.



Adjusting the Impact Point

Before hitting your shots, press and hold the B Button to go to **Impact Marker Mode** and adjust the impact marker. Trajectory and bend resulting from altering the impact marker are reflected in the simulation line, but don't forget: during your swing, you must set the actual impact point with the ✚ Control Pad for the change to occur!

Change impact marker: B + ✚

1.
Before your shot, hold down the B Button and move the impact marker with the ✚ Control Pad. When the simulation line reaches the position you are aiming for, you're ready to swing.

2. Press the A Button to start the swing.

3.
Use the ✚ Control Pad to move the dot.

While the cursor is in motion, use the ✚ Control Pad to move the impact point. Try to get it inside the impact marker that you set before your shot in step 1.

4.
Set power by pressing the A Button for auto-swing shots or the B Button for manual swing shots.

You can adjust the impact point using the ✚ Control Pad until the impact timing is set.

Let's Play!

1 Tee Shot: The First Ball of the Hole

One of the most important things about tee shots is to leave yourself with the easiest second shot possible.

Prepare before swinging!

- Check wind direction and speed.
- Aim your shot left and right with the ✚ Control Pad and adjust the range marker with the L Button and the R Button.

2 Second Shot: Going for the Green

On middle and long holes, you need to hit the greens or at least get close to the fringe. Press Up or Down on the ✚ Control Pad to select the appropriate club for the distance you want to hit the ball.

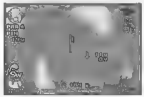
Lie Factor Percentage

It's based on your lie and represents the distance that may be added to or deducted from your shot. The worse your lie, the higher your percentage is and the harder it will be to control your shot!

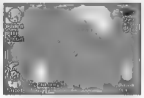
The lie factor percentage will change depending on which club is selected.

3 Approach: Nearing the Pin

When the ball is within 60 yards of the pin, APPROACH shot is selected. The power meter is blue, and the max length for any club will be 60 yards. Press the B Button to return to a NORMAL shot.



4 Putting: The Cup's in Sight



1. On the green, the green marks ▸ flow toward the lowest areas. Also, the larger the green marks are, the more severe the incline is. Read the line using the marks as reference, factor incline into your speed, and adjust your putt direction by pressing Left or Right on the ✚ Control Pad. On the green, the putter is the only available club. Press the B Button to change between three different types of putts. Determine which you will use based on the distance to the cup.

2. Press the A Button to start the swing.

3. Press the A Button or the B Button to set the putt power.

Once the cursor reaches the left side, it will return. If you don't press a button in step 3 as the cursor is moving to the left, you can press it to putt as it returns.

You can move the range marker using the L Button or the R Button. If you're facing the cup with a steep uphill putt, you should set the range marker past the cup to account for incline.

Story Mode

In this mode, players power up their characters by playing competitive golf. With the MARION CLUB as your home course, compete against club champions from all of the major clubs to learn the game, enhance your skills, and go for top honours! Your goal is to become the ultimate golfer, the number-one seed! If you pull it off, you may someday be invited to play against Mario and his crew!

Once you've created your character, select STORY from the **Main Menu** and the **Story Mode Selection Screen** will appear.

CLUB LODGE

Roam from club to club, challenging rivals and striving to become the ultimate golfer!

SINGLES TOURNEY

Enter as a single in the club tourneys. If you place third or better in one of the tourneys, you become eligible to participate in a more advanced one!

DOUBLES CUP

You and your partner compete together in DOUBLES TOURNAMENTS! Alternating shots through the match.

SINGLES MATCH PLAY

Compete against club champions in head-to-head MATCH PLAY competitions. If you beat one of the champs, you'll become eligible to challenge another one!

DOUBLES MATCH PLAY

You and your partner compete against other club doubles champions head-to-head in MATCH PLAY competitions! Beat a champ team to become eligible to challenge another.

CHARACTER DATA

Check the status of your character and partner.

Gain Experience Points and Level Up!

As you save up the experience points you get in each mode of the STORY, you'll steadily increase the levels of your character and partner. Make them both as strong as possible so they can become ultimate golfers!

If you get experience points, press Left or Right on the ✚ Control Pad to choose who you want to give them to. Then, press Up and Down to distribute the points. Once you're done, press the A Button to finish. **Please note:** the meters always recalibrate to reflect how many points you need to level up.

On the **Level Up Screen**, you can apply your character's new experience levels to different abilities. Select the ability you wish to improve and press the A Button to apply.

The results from SINGLES TOURNEYS, DOUBLES CUPS, SINGLES MATCH PLAY, and DOUBLES MATCH PLAY will affect the progression of your STORY in **Club Lodge Mode**.

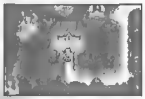
From the **Story Mode Selection Screen**, if you enter and play for example a SINGLES TOURNEY and win, the game will record that you beat the tourney in **Club Lodge Mode**, too.

Getting Out and About

There are various locations OUT AND ABOUT: here are a few important ones!

MARION CLUBHOUSE

This medieval castle-like building serves as the CLUBHOUSE for your character's home course. Chat with all the members and try to figure out who the current club champ is.



MARION CLUB LODGE

This is where the students stay while they're training at MARION. When players win trophies from SINGLES TOURNEY and DOUBLES CUP, they'll appear in the player's room.

Chat with your Partner

Your character's partner stays in the room next door. Your partner can chat and play doubles with you! If you select SAVE, your partner will even help you save your progress (see pg. 28). If you have saved progress, then the next time you select **Club Lodge Mode**, you'll pick up the same game again from the CLUB LODGE.

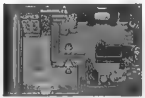
If you want to play in a doubles competition, select DOUBLES PLAY when you chat with your partner.

CADDIE MASTER'S AREA

Each course has a CADDIE MASTER's office. It's an important place: you have to check in there to play a PRACTICE ROUND, a singles TOURNEY or a DOUBLES CUP. Also, find out where the practice ranges are! You can get all kinds of lessons and tips on the practice ranges.

CUSTOM CLUB SHOP

A craftsman who makes fine custom clubs lives and works here. If you manage to get your hands on a CUSTOM TICKET, take it to him and he can make you some excellent clubs for all kinds of shots! You can also exchange clubs there.



Change the Clubs in your Bag

Once you get some new clubs, have a chat with the craftsman at the CUSTOM CLUB SHOP and you'll be able to change the clubs in your bag on the **Club Set Screen**. You can also change clubs by selecting CHARACTER DATA from either the **Pause Menu** or the **Story Mode Selection Screen** and pressing SELECT.

Press Up or Down on the ✚ Control Pad to switch between WOODS, IRONS, and WEDGES. Press Left or Right to select the clubs you wish to use. Press the A Button to confirm.

The white numbers show a character's current ability. The orange numbers show how the character's ability will improve if he or she selects the new clubs. In case the numbers appear in blue, they reflect how the ability will downgrade with the new club selected.

Story Mode Pause Menu

If you press START in **Story Mode**, not playing a specific game, the following **Pause Menu** will appear and the game will halt.

Game Pause Menu pg. 47

CHARACTER DATA	Check the status of your character and partner. You can change clubs here.
STORY STATUS	Check your scores and records from all of the **Story Play Modes** you've participated in.
SLEEP	This mode allows you to save your energy. Just press SELECT, the L Button, and the R Button at the same time to wake up your Game Boy Advance.
SETTINGS	Change various environment settings.
• MESSAGE SPEED	Adjust the speed at which messages display.
• MUSIC	Turn the background MUSIC ON or OFF.
• AUTO-SLEEP	Set the automatic sleep function to ON or OFF. If set to ON, the game will go into **Sleep Mode** if there is no button input for three minutes.
SAVE AND QUIT	Save your current progress and exit the game.

About Saving the Story...

There are two ways to save STORY progress. The first is from the SAVE AND QUIT selection in the **Pause Menu**. The second is by selecting SAVE when chatting with your partner. If you want to continue playing, you'll begin again from the location you last saved.

Link with your Partner pg. 26

Story Mode Characters

Kid

A legendary ultimate golfer, Kid dropped from the scene after a career-crippling injury. He's currently teaching golf to Neil, Ella, Buzz and Helen.

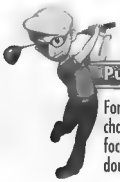
Buzz

One of Kid's students, Buzz is competing against Neil and Ella with his eyes on ultimate-golfer status.

Helen

Helen wound up with Buzz for a doubles partner. She's also an eager student of Kid's.

MARION CLUB



Putts

Formerly the MARION champion, he now focuses mainly on his doubles game.

Joe

The current club champ at the MARION CLUB. He once aspired to be a disco dancer and has both an excellent sense of rhythm and a smooth swing.

DUNES CLUB

Tiny

Tiny used to be the club champ at the DUNES CLUB. He likes to flex his muscles and loves playing with power.

Azalea

Azalea's a finely-tuned athlete and a bold and brazen golfer. She currently holds the title at the DUNES CLUB.

PALMS CLUB

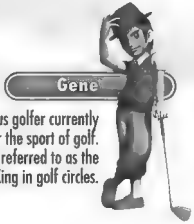
Grace

This former PALMS champ was once referred to as the princess of women's golf.

Sherry

Sherry is the current PALMS champion. Her mother got her involved in golf at a very young age.

LINKS CLUB



Gene

This genius golfer currently reigns over the sport of golf. He's referred to as the Birdie King in golf circles.

Competing in Toadstool Tour

If you have a NINTENDO GAMECUBE and MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR, use the NINTENDO GAMECUBE™ Game Boy Advance™ cable to transfer the characters you've raised in MARIO GOLF: ADVANCE TOUR!

The following situations may cause linking problems:
- There is no NINTENDO GAMECUBE Memory Card inserted into the NINTENDO GAMECUBE.
- You haven't created a character in MARIO GOLF: ADVANCE TOUR.

Create the Main Character pg. 7

1. Connect the Systems and turn the NINTENDO GAMECUBE on

Following the instructions on pages 35 and 36, make the necessary equipment connections and then turn the NINTENDO GAMECUBE on. When the **Title Screen** appears, proceed to step 2.

2. Turn the Game Boy Advance ON

When you turn the Game Boy Advance ON, the **Linking Screen** will appear automatically. When it does, press the A Button on the NINTENDO GAMECUBE Controller and the **Linking Screen** will appear on the TV screen.

3. Begin Linking

When you press the A Button on the Game Boy Advance, the message OPEN LINK TO THE GAME BOY ADVANCE? will appear on the **NINTENDO GAMECUBE Screen**. Select YES and press the A Button on the Game Boy Advance to begin linking. Press the A Button many times until all data has been transferred. Once the transfer is complete, press the B Button on the Game Boy Advance and the A Button on the NINTENDO GAMECUBE Controller.

Linking after the First Time

After you've linked once, a LINK option will be added to the **Main Menu** of MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR. When linking after the first time, select LINK in step 1 and once the **Linking Screen** has appeared, turn the Game Boy Advance ON. The remaining procedures will be the same as in step 3.

The LINK option will be added to the lower-right part of the MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR **Main Menu**.

About Transferred Data

When linking, you can transfer the following data:

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR	MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
• Character data created in **Story Mode**. • Support and taunt messages. • Clubs.	• Earned experience points. • MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR skill levels (results from each mode).

Changing Clubs

When a **Story Mode** Character who has new clubs competes in MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR, all other players will also be able to select those clubs.

Change the Clubs in your Bag pg. 27

On the **Select Character Screen** of MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR, press the X Button and the **Select Clubs Screen** will appear.

Tilt Up or Down on the Control Stick to switch between WOODS, IRONS, and WEDGES, then tilt Left or Right to select the clubs you want to use. Press the A Button to confirm.

The white numbers show the character's current ability. The red numbers show how the character's ability will improve if he or she selects the new clubs. In case the numbers appear in blue, they reflect how the ability will downgrade with the new club selected.

Once club selection is complete, move on to the **Play Mode Screen**.

Connecting the NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance cable

The following explains how to connect the NINTENDO GAMECUBE and the Game Boy Advance using the NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance cable.

Required items

- Game Boy Advance system 1
- NINTENDO GAMECUBE 1
- NINTENDO GAMECUBE Controller 1
- Memory Card with a saved data file from MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR 1
- MARIO GOLF: ADVANCE TOUR Game Pak 1
- MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR Game Disc 1
- NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance cable 1

How to connect

1. Insert the Game Pak in the Game Boy Advance.
2. Insert the Game Disc into the NINTENDO GAMECUBE.
3. Connect the NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance cable to the NINTENDO GAMECUBE. Refer to the diagram on page 36 for Controller Socket positions.
4. Connect the NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance cable to the Game Boy Advance.
5. For the rest of the procedures, refer to page 32.

Do not connect any other unneeded cables to either of the game systems.

Linking Cautions

If any of the following situations occur, linking or other game play problems may occur.

- The wrong Game Pak or Game Disc is inserted into one of the game systems.
- A cable other than the NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance cable is being used.
- The NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance cable is not plugged all the way in or is incorrectly plugged into one of the systems.
- The NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance cable was disconnected during data transfer.
- The power to the Game Boy Advance or NINTENDO GAMECUBE was turned off or the RESET Button of the NINTENDO GAMECUBE was pressed during data transfer.

NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance cable connection diagram.

Quick Game Mode

1. Get Started

You can play in the **Quick Game Mode** only if you have set up the main character the first time you played (see pg. 7).

On the **Title Screen**, press START or the A Button and the **Main Menu** will appear. Select QUICK GAME (see pg. 8).

2. Select a Character

Use the ✚ Control Pad to select the character you wish to use. At this time, you can press the L Button to make your character a LEFTY. Press the L Button again to switch back to being a RIGHTY. Press the A Button to enter your character selection. The six characters that can be selected from at the beginning of the game are Mario, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Neil, and Ella. You can increase the number of playable characters by meeting different game conditions.

All currently available characters appear here. Press Down on the ✚ Control Pad to see Neil and Ella.

Each character's data appears here. The number refers to shot distance and the arrow indicates the type of shot a character hits. If the line is red, the character's shot trajectory is high; if it's blue, the trajectory is low.

If your character acquired new clubs in **Story Mode**, you can proceed to the **Club Set Screen** by pressing SELECT (see pg. 27).

3. Select a Mode

Once you select a character, you'll proceed to the **Play Mode Screen** (see pg. 41).

4. Select a Course

Depending on the mode, you'll be able to select different courses. You can unlock courses that aren't currently selectable by satisfying certain conditions during game play.

Select the number of holes and choose between the front or back tees.

5. Set Handicaps

Depending on the mode you selected in step 3, you can press the R Button on the **Select Course Screen** to set player handicaps.

Setting handicaps pg. 48

Saving and Loading Game Files

If you select SAVE from the **Pause Menu**, you can save your game progress.

Saving Story Mode pgs. 26 and 28

Multi-player Games

In Mario Golf: Advance Tour, as many as four players can enjoy multi-player games.

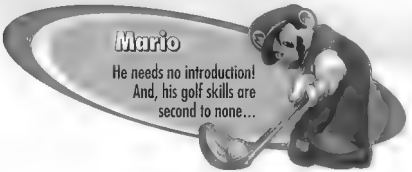
MULTIPLAYER on One Game Boy Advance

First, select MULTIPLAYER from the **Main Menu** and select WITHOUT GAME LINK. Next, select the number of players that will participate, the characters the players will use, and the mode you wish to play. Press the A Button to enter your selections.

MULTIPLAYER with Game Link

First, select MULTIPLAYER from the **Main Menu**, then select WITH GAME LINK. Next, one of the players must press the A Button to end data transfer and begin the game. Finally, each player must select a character and one player must choose the **Play Mode**. Press the A Button to enter selections.

Connecting the Game Boy Advance Game Link cable pg. 40



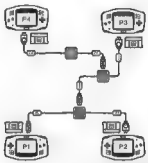
Connecting the Game Boy Advance Game Link cable

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems: .....One per player
Game Paks: .....One Game Pak
Game Boy Advance Game Link cables: .....Two players: One cable
.....Three players: Two cables
.....Four players: Three cables

Linking Instructions

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.
2. Connect the Game Boy Advance Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.
3. Turn the Power Switch on each game system ON.
4. Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.
   - When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.
   - The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.



Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Game Link cables

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.
- When any Game Boy Advance Game Link cable is not fully inserted into any game system.
- When any Game Boy Advance Game Link cable is removed during the transfer of data.
- When more than four Game Boy Advance game systems are linked.
- When any Game Boy Advance Game Link cable is incorrectly connected to any game system.

Play Modes

Play whatever you like! In the **Quick Game** and **Multiplayer Modes**, select the mode you wish to play from the **Play Mode Screen** and press the A Button.

In this manual, if you see H next to the name of a Play Mode, it means you can set handicaps on the Handicap Screen for that mode. pg. 48

DOUBLES H QUICK GAME ✓ MULTIPLAYER ✓ Modes which are available

Two players on one team take turns hitting their team's ball. You can play DOUBLES golf in STROKE PLAY (pg. 44), MATCH PLAY (pg. 46), CLUB SLOTS (pg. 43), and SKINS MATCH (pg. 46).

When playing in **Quick Game Mode**, use the ✚ Control Pad to select the three CPU characters you will compete against and press the A Button to enter your selection.

When playing in **Multiplayer Mode**, set team combinations on the **Select Teams Screen**. Use the ✚ Control Pad to set the team combinations then press the A Button to enter your selection.

CHARACTER MATCH

QUICK GAME ✓
MULTIPLAYER ✓

Compete one-on-one against a computer-controlled character using MATCH PLAY rules.

After each hole, you can check who's winning the match on the SCOREBOARD and the SCORECARD.

GO-GO GATES

QUICK GAME ✓
MULTIPLAYER ✓

Compete by hitting your shots through the gates placed around the course. When playing in **Multiplayer Mode**, you can select FACE-OFF or CHALLENGE competitions. In **Quick Game Mode** only CHALLENGE is available.

Even if you manage to clear all the gates, you won't complete the hole unless you're able to get PAR on the hole!

FACE-OFF H

Play six holes against other players to see who can complete the most holes.

CHALLENGE

Press Up or Down on the ✚ Control Pad to select the desired course and Left and Right to select the hole you want to challenge. Once you complete a hole, you'll get a gold star. Once you satisfy specific conditions, you'll be able to unlock new GO-GO GATES courses to challenge.

CLUB SLOTS H

QUICK GAME ✓
MULTIPLAYER ✓

CLUB SLOTS uses Point Tournament Scoring. On each hole, the clubs you can use are picked by the slots (you'll also have a putter). After selecting the mode, choose between FOUR SLOTS or THREE SLOTS.

Using the Slot Machine

Using the A Button, stop the wheels one by one, starting from the left. The first slot is a long-distance club, the second is mid-range, and the third is short-range.

If one of the wheels stops on a ☆, you don't get a club for that wheel. However, if you get three stars, you get to use your whole bag!

If you selected FOUR SLOTS, the fourth wheel sets special conditions that may be available for only that hole or the whole round.

What is Point Tournament Scoring?

In this mode, your score for each hole determines the points you get. The table on the right shows point values. The player that accumulates the most points wins!

DOUBLE BOGEY	0
BOGEY	1
PAR	2
BIRDIE	3
EAGLE	4
HOLE IN ONE	5
ALBATROSS	5

SPEED GOLF

QUICK GAME ✓
MULTIPLAYER ✗

Complete your round as fast as you can! The timer starts ticking the moment you start your game and doesn't stop until you finish! Compete based on best time and score. Record scores (under 100 minutes) will be saved in the RECORDS.

STROKE PLAY

QUICK GAME ✓
MULTIPLAYER ✓

Compete for the lowest score for the round!

Peach

The cute princess of the Mushroom Kingdom. Is she a golfer, too?!?

TRAINING

QUICK GAME ✓
MULTIPLAYER ✗

This **One-Player Mode** is perfect for practicing your game. Choose the courses and holes you want to practice and hit away! You're also free to change the weather and wind conditions.

Selecting a Course

You can navigate options by pressing the L Button to switch between courses and holes and the R Button to switch between weather and wind settings. Use the ✚ Control Pad to select an option and press the A Button to enter your selection.

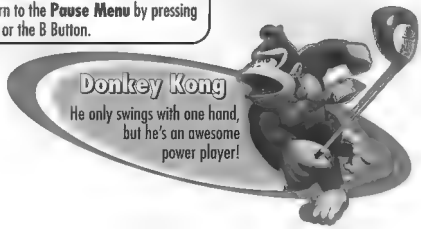
Changing Wind and Weather

You can also change wind and weather by selecting CHANGE WEATHER from the **Pause Menu** and a screen like the one on the left will appear.

✚ Select an option

✚ Adjust settings

You can return to the **Pause Menu** by pressing the A Button or the B Button.



Donkey Kong

He only swings with one hand, but he's an awesome power player!

MATCH PLAY

QUICK GAME ✓
MULTIPLAYER ✓

In this **Two-Player Mode**, the player who gets the lowest score on each hole earns a medal. The game is over at the end of the round or when it's impossible for one player to catch up to the other based on the number of remaining holes.

MATCH PLAY can also be played in teams. Choose QUICK GAME or MULTIPLAYER and then DOUBLES (see pg. 41).

SKINS MATCH

QUICK GAME ✓
MULTIPLAYER ✓

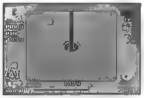
In this mode for two to four players, the player who finishes with the lowest score on each hole wins a point. If two or more players get the same score, the point for that hole is carried over to the next hole. Whoever has the most points at the end of the round wins.

SKINS MATCH can also be played in teams. Choose QUICK GAME or MULTIPLAYER and then DOUBLES (see pg. 41).

NEAR-PIN

QUICK GAME ✓
MULTIPLAYER ✓

Compete for the shortest total distance from the pin. Players get one swing per hole, and the distance from each pin adds to your total distance.



If your shot doesn't land on the green, your total distance for that hole will be 100 feet. Go for the shortest total distance.

Game Pause Menu

During game play, press START to display the **Pause Menu** and put the game on hold. The **Pause Menu** options differ depending on which game you're playing.

pg. 78

SCORECARD — View data such as the current SCORE and LEADERBOARD.

RULES — View the RULES for the mode you're playing.

CONTROLS — View the control configuration.

SETTINGS — Change the game-play SETTINGS.

- 3-D SHOT SCREEN — Switch this screen ON or OFF.
- MUSIC — Turn the background MUSIC ON or OFF.

GIVE UP — Quit playing the current hole. Giving up will result in a total score of three times PAR for that hole.

SAVE — SAVE and/or quit the game (see pg. 38).

SAVE AND QUIT — Save and/or quit the round.

START HOLE OVER — Restart the current hole from the tee box.

NEXT HOLE — Finish playing the hole.

END GAME — Quit the current game and return to the **Main Menu**.

MAIN MENU — Quit the current mode and return to the **Main Menu**.

QUIT SIDE GAME — Quit the side game you're currently playing.

QUIT PRACTICE — Quit training.

CHANGE WEATHER — Change the wind and weather conditions (see pg. 45).

Setting Handicaps

Some of the **Play Modes** described on pages 41–46 have an H next to their names. In these modes, you can set player handicaps so players with different skill levels can compete more evenly.

Handicap Screen

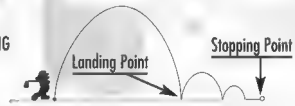
Press the R Button on the **Select Course Screen** to view the **Handicap Screen**.

Select option Set handicap

When you're finished adjusting settings, press the A Button to start the game.

SIMULATION LINE

Set the SIMULATION LINE display to LANDING POINT or STOPPING POINT.



MULLIGANS

Set the number of MULLIGANS a player gets. A mulligan allows a player to replay any shot without taking a penalty stroke.

TEE BOX

Set the TEE BOX that each player must use. The BACK TEE box is farther away from the pin than the FRONT TEE box and therefore more difficult.

Leaderboard and Scorecard

The LEADERBOARD and the SCORECARD are used during tournaments. The SCORECARD is also available in many other **Play Modes**. You can access them from the **Pause Menu** to check scores. Switch between screens by pressing Left or Right on the ✚ Control Pad. Press the B Button to return to the **Pause Menu**.

Reading the Leaderboard

All the statistics for all the players in a tournament appear here. Check all of them by pressing Up and Down on the ✚ Control Pad.

Character

Look for your character's icon on the LEADERBOARD.

HOLE

The last hole you completed.

Reading the Scorecard

During a tournament, the hole number, PAR, score, number of PUTTS, and other statistics are tracked on the SCORECARD.

The screen differs depending on the **Play Mode**.

BADGES

BADGES that you earned during tournaments appear here.

FRONT and BACK nine

Statistics from both the FRONT and BACK nines appear in this column.

Course Features

In this game, there are some golf courses with features unlike anything you've ever seen on a conventional golf course!

FAST FAIRWAYS

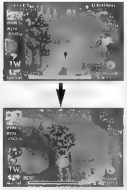
If your ball lands on one of these, it'll roll much farther than if it lands on a normal fairway.

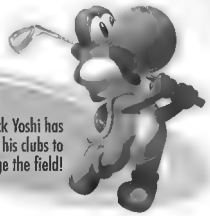
Pipes

If you shoot your ball into a pipe, it'll exit from a pipe of the same colour in a different area!

PLAY PANEL

If your ball comes to rest atop one of these, it'll trip the panel switch, meaning major course changes are about to occur!





Yoshi

Even laid-back Yoshi has grabbed his clubs to challenge the field!

Notes

[0103/UKV/AGB]

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

Art.-Nr. 1524240 M · 08.04/Ing. [0803/NOE/AGB]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Wir freuen uns, dass du dich für das Nintendo® Game Boy Advance™ Spielmodul MARIO GOLF™: ADVANCE TOUR entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du dein neues Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

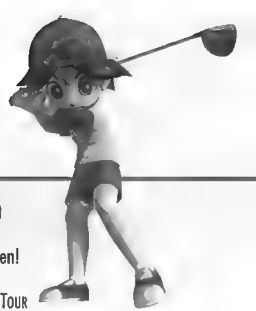
Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

© 2004 NINTENDO/CAMELOT
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2004 NINTENDO.

INHALT

Zur Vorbereitung 6
Hauptmenü 8
Steuerung auf dem Kurs 12
Schlagvorbereitung 14
Schlagen. 16
Los gehts! 22
Story-Modus. 24
Teilnahme an der
Toadstool Tour 32
Arcade-Modus 37
Mehrspieler-Modus 39
Spiel-Modi 41
Pausenmenü während
des Spielens 47
Einstellen des Handicaps 48
Leaderboard und Scorecard . . . 49
Einzigartige Merkmale
von Mario Golf. 50

Komm mit auf die Mario Golf: Advance Tour!



MARIO GOLF™: ADVANCE TOUR lässt dich in die Golfwelt eintauchen, während du deinen individuellen Spiel-Charakter trainierst, um ultimativer Golfer zu werden! Doch der Spaß geht noch weiter: Du kannst deinen individuellen Charakter zu MARIO GOLF™: TOADSTOOL TOUR auf den NINTENDO GAMECUBE™ übertragen und auf weiteren Kursen gegen noch mehr Gegner antreten!

Zur Vorbereitung

Stecke das MARIO GOLF: ADVANCE TOUR-Modul in deinen Game Boy Advance™ und schalte ihn ein (ON). Drücke nach Erscheinen des **Titelbildschirms** START oder den A-Knopf, um zur Erstellung deiner Spielfigur zu gelangen. Befolge die Anweisungen auf der folgenden Seite, um deinen Charakter für das Spiel zu erstellen.

Steuerung (Story-Modus)

Spielfigur bewegen. Auswahl treffen.	(A) Sprechen und untersuchen. Auswahl bestätigen.
	(B) Auswahl annullieren.
+ (B) Rennen.	START (S. 28) Spiel pausieren.

Die beiden Hauptfiguren

Suche dir den Charakter aus, der am besten zu dir passt!

Genau wie Neil wurde auch Ella von Kid ausgebildet. Die blitzgescheite junge Golferin ist kaum zu bremsen. Sie schlägt hohe Bälle mit gerader Flugbahn.

Ella

Neil

Dieser temperamentvolle Junge hat sein Golfspiel vom legendären Golfer Kid erlernt. Neil schlägt Bälle mit niedriger Flugbahn und einem Draw.

Der Charakter, den du nicht zu Beginn des Spiels auswählst, wird im Story-Modus zu deinem Caddy werden.

Erstelle deine Spielfigur

1. Lege die Eigenschaften fest

Wenn du das Spiel zum ersten Mal spielst, wird zunächst dein Charakter erstellt. Entscheide dich, ob du als Mädchen oder Junge und als Links- oder Rechtshänder antrittst und bestätige anschließend die Statuswerte.

2. Gib deinen Namen ein!

Sobald du deine Statuswerte bestätigt hast, kannst du deiner Spielfigur einen Namen geben. Verwende das Steuerkreuz, um Buchstaben auszuwählen und drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

3. Nun gehts los!

Sobald du deinen Namen eingegeben hast, geht es im **Story-Modus** los. Nachdem das Begrüßungsgespräch im BÜRO DES MANAGERS im MARION-CLUBHAUS beendet ist, kannst du deinen Charakter steuern.

Erst nachdem ein Charakter erstellt wurde, kannst du durch Drücken von START oder des A-Knopfes direkt vom **Titelbildschirm** zum **Hauptmenü** gelangen.

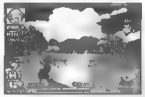
Hauptmenü

STORY

Stelle dein Können unter Beweis, behaupte dich gegen deine Rivalen und leg dich ins Zeug, um als ultimativer Golfer bekannt zu werden (siehe S. 24)!

ARCADE

Stürze dich direkt in realistische Golf-Herausforderungen oder spiele eine Partie nach „etwas anderen" Golf-Regeln! Alle hier auswählbaren Spiel-Modi sind für einen Spieler bestimmt (siehe S. 37).

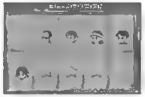


MEHRSPIELER

Zwei bis vier Spieler können hier spielen und dabei entweder mit- oder gegeneinander antreten. Zahlreiche Spiel-Modi stehen zur Auswahl (siehe S. 39).

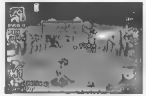
REKORDE

Hier hast du Einblick in vielfältige Statistiken und Bestenlisten, basierend auf den Resultaten der verschiedenen Spiel-Modi.



OPTIONEN

Hier kannst du verschiedene Spieleinstellungen verändern.



KOMMENTAR-EDITOR — Du kannst die Kommentare verändern, die dein Charakter zum Anfeuern und Beschimpfen abgeben kann. Wird eine MEHRSPIELER-Partie mit Hilfe eines Game Boy Advance Game Link-Kabels gespielt, kannst du durch Drücken eines Knopfes, einer Taste oder einer Richtung auf dem Steuerkreuz den Kommentar einblenden lassen, der diesem Steuerelement zugewiesen ist.

MUSIK — Du kannst die Hintergrundmusik aus- bzw. einschalten. Diese Einstellung lässt sich auch im Menü EINSTELLUNGEN im **Pausenmenü** vornehmen (siehe S. 47).

DATEN — Hier kannst du sämtliche gespeicherten Daten löschen.

Mit dem Löschvorgang gehen die Daten unwiderruflich verloren. Überlege dir also gründlich, ob du die Daten wirklich löschen möchtest.

SCHLÄGER AUSTAUSCHEN — Tausche deinen Schlägersatz mit anderen Spielern aus. Dazu musst du allerdings zuvor einen neuen Schlägersatz im **Story-Modus** erhalten haben (siehe S. 27).

GLOSSAR

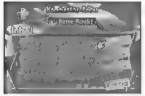
Hier kannst du nachschlagen, falls du mit der umfangreichen Golf-Terminologie überfordert sein solltest.

Ändern der Kommentare

1. Wähle den Kommentar aus, den du verändern möchtest!

Jedem Steuerelement (Steuerkreuz, Knöpfe und Tasten) ist standardmäßig ein Kommentar zugewiesen. Wähle also zunächst den Kommentar aus, den du verändern möchtest und bestätige durch Drücken des A-Knopfs.

2. Verändere den Kommentar!



Wähle das Symbol in der rechten oberen Ecke und bestätige durch Drücken des A-Knopfs. Dadurch schaltest du zur jeweils nächsten Eigenschaft, die du für den Kommentar festlegen kannst. Sie erscheinen in dieser Reihenfolge: FARBE, SOUND und INHALT. Drücke den B-Knopf, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

INHALT
Hier kannst du den Inhalt des Kommentars verändern.

FARBE
Hier kannst du die Hintergrundfarbe der Textblase ändern.

SOUND
Hier kannst du das Geräusch auswählen, das zusammen mit deinem Kommentar erklingt.

ZURÜCKSETZEN
Mit diesem Menüpunkt kannst du den ursprünglichen Kommentar wiederherstellen.

BUCHSTABEN LÖSCHEN
Zum Löschen des jeweils letzten Buchstabens.

FERTIG
Zum Bestätigen des veränderten Kommentars.

Schläger auswechseln

1. Schließe das notwendige Zubehör an!

Zum Austausch von Schlägern wird ein Game Boy Advance Game Link™-Kabel benötigt.

2. Starte den Link-Vorgang!

Wähle im **Hauptmenü** den Punkt OPTIONEN und danach SCHLÄGER AUSTAUSCHEN. Wenn die Verbindung zwischen den beiden Game Boy Advance-Systemen aufgebaut wurde, muss einer der Spieler den A-Knopf drücken, um zum **Schlägeraustausch-Menü** zu gelangen.

3. Wähle den Schlägersatz!

Bestimme, welcher Schlägersatz ausgetauscht wird, indem du Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz drückst und mit Hilfe des A-Knopfs bestätigst. Der Schlägersatz, der momentan von der Gegenseite eingesetzt wird, lässt sich allerdings nicht auswählen. Haben beide Spieler einen Schlägersatz ausgewählt, wählt einer von ihnen JA und bestätigt mit Hilfe des A-Knopfs, um den Tauschvorgang zu starten. Drücke nach erfolgtem Austausch den A-Knopf, um zum **Schlägeraustausch-Menü** zurückzugelangen.

Drückst du den A-Knopf, nachdem du einen Schlägersatz ausgewählt hast, erscheint eine Kurzbeschreibung. Drückst du danach den B-Knopf, kehrst du zum vorherigen Bildschirm zurück, ohne Schläger auszutauschen.

Steuerung auf dem Kurs

Schlagrichtung ändern
Sieh dir an, welche Bereiche du mit deinem Schlag erreichen kannst.

Schläger wechseln (S. 19)
Wähle einen Schläger entsprechend der Weite, die du schlagen möchtest.

L oder **R** **Verschieben der Bereichsmarkierung** (S. 20)
Hier legst du die voraussichtliche Schlagweite fest.

SELECT **Zur Kamera wechseln** (S. 15)

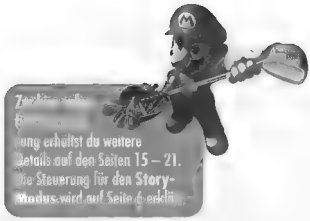
START **Pausenmenü aufrufen** (S. 47)
Zur vorübergehenden Unterbrechung des Spiels.

B + **Kontaktmarkierung setzen**
Stelle vor dem Schlag die Kontaktmarkierung ein. (S. 21)

Darstellung auf dem Bildschirm

Simulationslinie

B **Schlag-Typ wechseln** (S. 19 und 23)



Vereinfachter Schlag (S. 16)
A Schwung holen → **A** Schlagkraft festlegen → Der vereinfachte Schlag erfolgt!

Manueller Schlag (S. 17 und 18)
Verwende diesen Schlag, wenn du Bälle mit Spin spielen möchtest!

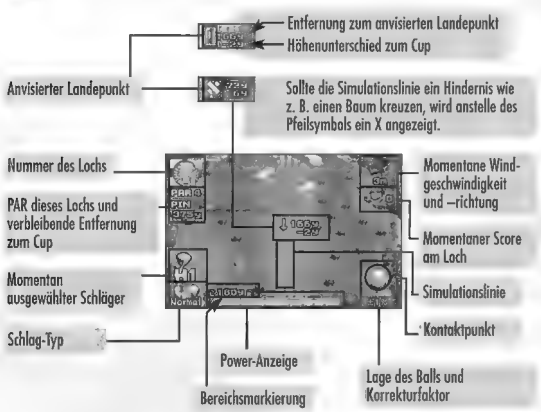
A Schwung holen → **B** Schlagkraft festlegen

Bestimme den Kontaktpunkt mit...
A oder **B** Kein zusätzlicher Spin
A **A** Topspin
B **B**

Schläge mit Spin
[illegible] rechtzeitig ein!

Schlagvorbereitung

Die Anzeigen auf dem Bildschirm



Achte zuerst auf die Besonderheiten des Kurses!

Drücke während des Spielens SELECT, um zur Kamera zu wechseln und das gesamte Loch anzusehen.

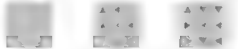
Steuerung der Kamera

- Cursor bewegen
- (A) **Kamera-Ansicht** verlassen
- (B) Kamera wechseln
- (L) Heranzoomen
- (R) Wegzoomen
- (START) Loch von oben ansehen

Neigungen auf dem Grün

Die ▶ –Symbole zeigen auf dem Grün an, wie stark und in welche Richtung sich der Bodenbereich neigt. Je größer das Symbol, umso stärker fällt der gekennzeichnete Bereich ab. Der Ball bricht in die Richtung aus, in die das Symbol deutet.

Versuche dir anhand der Größe und Richtung der Symbole vorzustellen, wie der Ball ausrollen wird!



Überprüfe den anvisierten Landepunkt

Wenn du den Ball präzise triffst, fliegt er wie zuvor von der Simulationslinie (weiße, gestrichelte Linie) angezeigt. Du solltest vor jedem Schlag die Simulationslinie genau betrachten (siehe S. 48).

Bei der Simulationslinie werden die Windverhältnisse nicht berücksichtigt! S. 20

Schlagen

Es gibt zwei verschiedene Techniken, den Ball zu schlagen. Bei beiden wird die Power-Anzeige am unteren Bildschirmrand verwendet. Bis du mit dem Schlagen des Balls vertraut bist, solltest du vielleicht zunächst den vereinfachten Schlag nutzen.

Der vereinfachte Schlag (für Anfänger)

Ⓐ Schwung holen → Ⓐ Schlagkraft festlegen

Die Bereichsmarkierung zeigt die maximale Schlagreichweite, abhängig vom verwendeten Schläger und der Lage des Balls.

1. Drücke den A-Knopf, um Schwung zu holen.
2. Drücke erneut den A-Knopf, um die Schlagkraft festzulegen.
3. Der Cursor wird beim vereinfachten Schlag innerhalb des Kontaktbereiches (blaue Linie oberhalb der Power-Anzeige) gestoppt.

Je näher du die Markierung am linken Rand der Power-Anzeige zum Stoppen bringst, umso weiter fliegt der Ball. Wenn du nach dem Schwunghohlen keinen Knopf drücksi, erfolgt kein Schlag und die Markierung kehrt wieder zum Ausgangspunkt zurück. Du kannst dann noch einmal von vorn beginnen.

Der manuelle Schlag (für Fortgeschrittene)

Ⓐ Schwung holen → Ⓑ Schlagkraft festlegen → Ⓐ oder Ⓑ Timing für den Kontaktbereich festlegen

1. Drücke den A-Knopf, um Schwung zu holen.
2. Drücke den B-Knopf, um die Schlagkraft und damit die Reichweite festzulegen.
3. Wenn der Cursor den Kontaktbereich erreicht, drücke den A-Knopf oder den B-Knopf, um das Timing festzulegen.

Wenn du den Cursor außerhalb des Kontaktbereiches stoppst, landest du einen Fehlschlag.

Wenn du den dritten Schritt auslässt, wandert der Cursor bis an den rechten Rand. Darauf ergibt sich ein katastrophaler Fehlschlag.

Wie erziele ich gute Schläge?

Mit dem vereinfachten Schlag

1. Versuche, der gewünschten Schlagkraft möglichst nahe zu kommen!
2. Mit etwas Glück landet der Cursor genau am so genannten Sweet Spot, dem idealen Kontaktpunkt. (Beim vereinfachten Schlag erfolgt dieser Vorgang per Zufall!)

Mit dem manuellen Schlag

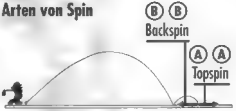
1. Versuche, der gewünschten Schlagkraft möglichst nahe zu kommen!
2. Stoppe den Cursor direkt am Sweet Spot! Da du dein Timing im Kontaktbereich selbst kontrollierst, kannst du deine Schläge präziser ausführen.

Wie man beim manuellen Schlag mit Spin spielt

Beim manuellen Schlag kannst du den Ball mit ganz unterschiedlichem Spin (Drall) spielen. Dadurch hast du Einfluss darauf, wie der Ball nach seiner Landung abrollt!

Wichtig: Drücke rechtzeitig die entsprechenden Knöpfe, um das Spin-Kommando zu geben!

Arten von Spin



1. Drücke den A-Knopf, um Schwung zu holen.

2. Drücke den B-Knopf, um die Schlagkraft und damit die Reichweite festzulegen.

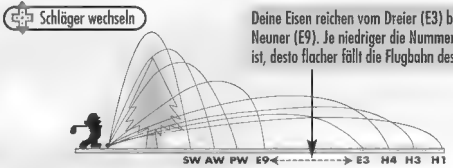
3. Wenn der Cursor wieder zurückkehrt und den Sweet Spot passiert, drücke im passenden Moment eine Kombination wie z. B. Ⓐ Ⓐ.

Gib dein Spin-Kommando ab, während der Cursor diesen Bereich passiert. Der erste Knopfdruck des Spin-Kommandos bestimmt das Timing im Kontaktbereich.

Vor dem Schlag

Überlege gut, welchen Schläger du wählst!

Die richtige Wahl des Schlägers wird von mehreren Faktoren bestimmt. Wähle ein Holz oder ein langes Eisen, wenn du einen längeren Schlag spielen willst. Für kurze Schläge, Schläge unmittelbar vorm Grün und Schläge aus dem Bunker heraus, empfiehlt sich ein Wedge. Vor jedem Schlag wird der am geeignetesten erscheinende Schläger automatisch ausgewählt. Mit Hilfe des Steuerkreuzes kannst du einen anderen Schläger wählen.



Deine Eisen reichen vom Dreier (E3) bis zum Neuner (E9). Je niedriger die Nummer des Schlägers ist, desto flacher fällt die Flugbahn des Balls aus.

Extra-Power gefragt?!?

Drücke den B-Knopf, um einen regulären Schlag in einen POWER-Schlag zu verwandeln. (Die Power-Anzeige erscheint rot eingefärbt.) Durch diese zusätzliche POWER erhöht sich die Schlagreichweite! Pro Runde steht dir nur eine begrenzte Anzahl an Power-Schlägen zur Verfügung. Wenn du allerdings die Schlagkraft und den Sweet Spot optimal bestimmst, bleibt diese Anzahl unverändert!

Drücke Ⓑ, um zum POWER-Schlag zu wechseln!
Drücke erneut den B-Knopf, um wieder zum NORMAL-Schlag zurückzukehren!

Möchtest du die Schlagweite verändern?

Wenn du keinen Schläger mit der gewünschten Schlagweite in deiner Tasche findest, kannst du mit Hilfe der L- und R-Tasten die Bereichsmarkierung [ ] oberhalb der Power-Anzeige verändern. Mit diesem Hilfsmittel lässt sich der Schlag an kürzere Distanzen anpassen.

Einstellen der Bereichsmarkierung: L oder R

Drücke die R-Taste, um die Markierung nach rechts zu verschieben.

1.
Nehmen wir an, du möchtest den Ball über eine Entfernung von 140 Yards schlagen. Dann kannst du die Bereichsmarkierung nach rechts verschieben. Die Simulationslinie würde sich dann entsprechend anpassen.

2.
Drücke den A-Knopf, um auszuholen.

3.
Wenn der Cursor die auf 140 Yards eingestellte Bereichsmarkierung erreicht, drücke den A-Knopf für den vereinfachten Schlag oder den B-Knopf für den manuellen Schlag.

Der Wind kann deinen Schlag entscheidend beeinflussen! Beachte die Windgeschwindigkeit und –richtung beim Schlagen!

Die Simulationslinie und der angezeigte Landepunkt berücksichtigen nicht die Windverhältnisse. Du selbst musst abschätzen, inwieweit du deinen Schlag den Windverhältnissen anpassen solltest. Verwende die L- und R-Tasten, um mit der Bereichsmarkierung die gewünschte Entfernung einzustellen und drücke auf dem Steuerkreuz Links oder Rechts, um die Schlagrichtung einzustellen. Je stärker der Wind, desto stärker weicht die Flugbahn des Balls von der Simulationslinie ab.

Einstellen des Kontaktpunktes

Halte vor dem Schlag den B-Knopf gedrückt, um den **Kontaktmarkierungs-Bildschirm** aufzurufen und die Kontaktmarkierung zu verändern. Achte dabei auf die Simulationslinie, um zu sehen, wie sich ein geänderter Kontaktpunkt auf die Flugbahn des Balls auswirkt. Aber vergiss nicht: Du musst beim Schlagen mit Hilfe des Steuerkreuzes den tatsächlichen Kontaktpunkt verschieben, damit dieser Effekt tatsächlich eintritt.

Kontaktmarkierung verschieben: B + ✣

1.
Halte vor dem Schlag den B-Knopf gedrückt und ändere den Kontaktpunkt mit Hilfe des Steuerkreuzes. Wenn die Simulationslinie den gewünschten Landepunkt erreicht, kann es losgehen!

2. Drücke den A-Knopf, um Schwung zu holen.

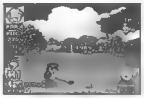
3. ← Bewege den Punkt mit Hilfe des Steuerkreuzes
Verwende das Steuerkreuz, während sich der Cursor bewegt, um den Kontaktpunkt zu bestimmen. Bewege den Kontaktpunkt zu der Stelle, an der sich die Kontaktmarkierung befindet, die du im ersten Schritt festgelegt hast.

4.
Beende den Schlag wie gewöhnlich, indem du den vereinfachten Schlag mittels A-Knopf oder den manuellen Schlag mittels B-Knopf ausführst.

Du kannst den Kontaktpunkt so lange einstellen, bis du das Kontakt-Timing festlegst.

Los gehts!

1. Der erste Schlag am Loch: der Abschlag



Beim Abschlag ist es besonders wichtig, ihn so vorzubereiten, dass der folgende Schlag möglichst unproblematisch wird.

Bereite den Schlag sorgfältig vor!

- Überprüfe die Windverhältnisse!
- Lege die Schlagrichtung mit Hilfe des Steuerkreuzes fest und stelle die Bereichsmarkierung mit Hilfe der L- und R-Taste ein!

2. Der zweite Schlag: Ziele aufs Grün!

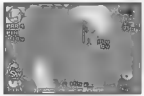
An mittellangen und langen Löchern solltest du mit dem zweiten Schlag versuchen, das Grün zu erreichen – oder ihm zumindest möglichst nahe zu kommen. Drücke oben und unten auf dem Steuerkreuz, um einen Schläger auszuwählen, dessen Schlagreichweite der Entfernung zum Grün am nächsten kommt.

Korrekturfaktor/Lage des Balls

Die rechts unten angezeigte Prozentzahl ist der so genannte Korrekturfaktor. Er ergibt sich aus der Lage des Balls und zeigt die Entfernung an, die deinem Schlag hinzugefügt oder abgezogen werden sollte. Je schlechter die Lage des Balls, desto höher ist dieser Prozentwert.

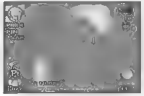
Außerdem hängt der Korrekturfaktor von der Wahl des Schlägers ab.

3. Näher an den Pin: die Annäherung



Liegt dein Ball weniger als 60 Yards vom Pin entfernt, solltest du einen Schlag zur Annäherung auswählen, indem du den B-Knopf drückst. Die Power-Anzeige erscheint in blauer Farbe und unabhängig von deiner Schlägerwahl beträgt die maximale Schlagreichweite höchstens 60 Yards. Drücke den B-Knopf, um wieder zum normalen Schlag zurückzuwechseln.

4. Stets den Cup im Auge: Putten!



1. Auf dem Grün deuten die grünen ▸–Symbole an, in welche Richtung der Bodenbereich abfällt. Je größer das Symbol, umso stärker fällt der gekennzeichnete Bereich ab. Versuche anhand dieser Markierungen die Laufbahn des Balls vorherzubestimmen. Korrigiere danach gegebenenfalls die Richtung deines Putts sowie dessen Schlagkraft mit Hilfe des Steuerkreuzes. Auf dem Grün stehen dir als Schläger nur Putter zur Auswahl. Drücke den B-Knopf, um zwischen drei verschiedenen Putt-Stärken zu wechseln. Du solltest die Einstellung wählen, die der tatsächlichen Entfernung zum Loch am nächsten kommt.
2. Drücke den A-Knopf, um Schwung zu holen.
3. Drücke entweder den A-Knopf oder den B-Knopf, um den Schlag auszuführen!

Wenn der Cursor die linke Seite erreicht, kehrt er wieder um. Du kannst damit warten, die Schlagkraft zu bestimmen, bis sich der Cursor wieder auf den Kontaktpunkt zu bewegt. Das kann dir besonders bei sehr kurzen Schlägen helfen!

Auch beim Putten kannst du die Bereichsmarkierung mit Hilfe der L-Taste und der R-Taste verschieben! Liegt das Loch oberhalb deines Balls, solltest du die Bereichsmarkierung eventuell so einstellen, dass die Simulationslinie bis hinter das Loch reicht. Das ermöglicht dir, die Steigung auszugleichen.

Story-Modus

In diesem Spielmodus verbesserst du deine Spielfigur, indem du Wettkämpfe bestreitest und Erfahrungen sammelst. Dein Weg beginnt auf deinem Heimkurs, dem MARION-CLUB. Bezwinge die Champions sämtlicher Clubs, um das Spiel zu erlernen, deine Fähigkeiten zu entwickeln und die höchsten Auszeichnungen zu erhalten. Dein endgültiges Ziel ist es, der beste aller Golfspieler zu werden: der ultimative Golfer! Falls dir das gelingt, wirst du eines Tages vielleicht sogar eingeladen, gegen Mario und seine Mannschaft anzutreten.

Nachdem du einen Charakter erstellt hast, wähle im **Hauptmenü** die Option STORY, um die **Story-Modus-Auswahl** aufzurufen.

CLUB LODGE

Ziehe von Club zu Club, fordere deine Rivalen heraus und strebe danach, der ultimative Golfer zu werden!

EINZEL-TURNIER

Melde dich in einem der Clubs für ein EINZEL-TURNIER an. Wenn du dich unter den ersten drei platzierst, bist du zur Teilnahme am nächsten Turnier zugelassen.

DOPPEL-CUP

Zusammen mit deinem Partner trittst du in DOPPEL-Wettkämpfen an! Auf den Kursen schlagt ihr abwechselnd den Ball.

EINZEL-MATCH

Stelle dich den Club-Champs im direkten EINZEL-MATCH! Sobald du einen der Champs besiegt hast, steht ein anderer für das nächste Match bereit.

DOPPEL-MATCH

Zusammen mit deinem Partner kämpfst du gegen andere Doppel-Club-Champs im direkten DOPPEL-MATCH. Besiege ein Team, um gegen das nächste antreten zu können.

CHARAKTER-DATEN

Hier hast du alle Statuswerte deines Charakters sowie deines Partners im Überblick.

Sammle Erfahrungen und steigere deine Fähigkeiten!

In jedem Spielmodus der STORY erhältst du für deine Leistungen Erfahrungspunkte. Dadurch kannst du den Level deines Charakters und den deines Partners stetig verbessern. Sorge dafür, dass sie beide möglichst spielstark werden, damit sie die ultimativen Golfer werden können.

Drücke Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz, nachdem du Erfahrungspunkte gesammelt hast, um zu bestimmen, wer sie erhalten soll. Danach kannst du durch Drücken von Oben oder Unten die Punkte verteilen. Drücke den A-Knopf, wenn du alle Punkte verteilt hast.
Hinweis: Die Balken zeigen jeweils an, wie viele Punkte bis zum nächsten Level fehlen und passen sich entsprechend an.

In der **Level-Up-Übersicht** kannst du die neuen Erfahrungs-Level deines Charakters auf verschiedene Eigenschaften verteilen. Wähle die Eigenschaft, die sich verbessern soll und drücke den A-Knopf, um die Änderung zu bestätigen.

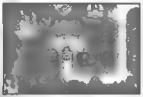
Deine Ergebnisse der EINZEL-TURNIERE, DOPPEL-CUPS, EINZEL-MATCHES und DOPPEL-MATCHES wirken sich direkt auf deinen STORY-Fortschritt im **Club Lodge-Modus** aus.

Wählst du in der **Story-Modus-Auswahl** z. B. ein Einzelturnier und gewinnst dieses, so bleibt dieser Sieg auch gültig, wenn du den **Story-Modus** von der CLUB LODGE aus fortsetzt.

Im Freien

Es gibt im Freien einiges zu entdecken: Hier sind einige der wichtigsten Orte angeführt!

MARION-CLUBHAUS



Das mittelalterliche, burgähnliche Gebäude dient als CLUBHAUS für den Heimkurs deines Charakters. Unterhalte dich mit allen Leuten und versuche herauszufinden, wer der momentane Champ ist!

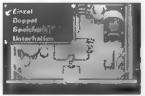
LODGE DES MARION-CLUBS

Hier werden die Schüler während ihrer Ausbildung im MARION-CLUB untergebracht. Wenn eine Trophäe im EINZEL-TURNIER oder DOPPEL-CUP gewonnen wurde, wird diese im Zimmer des Spielers aufgestellt.

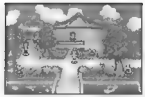
Plaudere mit deinem Partner!

Der Partner deines Charakters wohnt im Zimmer gleich nebenan. Du kannst dich mit ihm unterhalten oder gemeinsam im DOPPEL antreten! Wenn du SPEICHERN wählst, hilft er dir sogar, deinen Fortschritt im Spiel zu speichern (siehe S. 28). Dein gespeichertes Spiel wird von der CLUB LODGE aus fortgesetzt, wenn du das nächste Mal den **Club Lodge-Modus** auswählst.

Wenn du an einem Doppel-Wettkampf teilnehmen möchtest, wähle DOPPEL, wenn du dich mit deinem Partner unterhältst.



Treffpunkt beim MASTER-CADDIE



Jeder Kurs verfügt über ein Büro für den MASTER-CADDIE. Dies ist ein wichtiger Ort: Hier kannst du dich anmelden, um eine ÜBUNGSRUNDE, ein TURNIER im Einzel oder einen DOPPEL-CUP zu spielen. Von diesem Bereich aus gelangst du auch zu den Übungsplätzen. Du erhältst dort viele nützliche Tipps und kannst dir von den Profis etwas beibringen lassen.

SCHLÄGERSCHMIEDE

Hier lebt und arbeitet ein Handwerker, der die Kunst des Schlägerschmiedens beherrscht. Falls du einen SCHLÄGER-COUPON ergatterst, dann bringe ihn dorthin. Er kann Schlägersätze für alle erdenklichen Schlagarten herstellen! Du kannst hier außerdem deinen momentan verwendeten Schlägersatz austauschen.

Tausche die Schläger in deiner Tasche aus!

Wenn du einen neuen Schlägersatz besitzt, solltest du dich mit dem Schmied in der SCHLÄGERSCHMIEDE unterhalten. Bei ihm kannst du in der **Schlägersatz-Auswahl** die Schläger deiner Tasche austauschen. Du kannst diese Auswahl auch aufrufen, indem du entweder im **Pausenmenü** oder in der **Story-Modus-Auswahl** SELECT drückst.

Drücke Oben oder Unten auf dem Steuerkreuz, um zwischen HÖLZERN, EISEN und WEDGES zu wechseln. Durch Drücken von Links oder Rechts wählst du die Schläger aus, die du verwenden möchtest. Drücke abschließend den A-Knopf zur Bestätigung.

Die weißen Zahlen spiegeln die momentanen Fähigkeiten des Charakters wieder. Die orangefarbenen Zahlen geben an, inwiefern sich die Werte verbessern, nachdem andere Schläger ausgewählt wurden. Erscheinen die Zahlen in Blau, verschlechtern sich die Werte mit den ausgewählten Schlägern.

Pausenmenü im Story-Modus

Wenn du im **Story-Modus** außerhalb eines Wettkampfs oder eines weiteren Spiels START drückst, wird das Spiel unterbrochen und das folgende **Pausenmenü** erscheint.

Pausenmenü während des Spielens S. 47

CHARAKTERDATEN Hier kannst du dir den Status deines Charakters sowie deines Partners ansehen. Außerdem gelangst du von hier aus zur **Schlägersatz-Auswahl**.

STORY-STATUS Hier kannst du dir deine Scores und Rekorde aller **Story-Spielmodi** ansehen.

STANDBY-MODUS Dieser Modus erlaubt dir, die Batterien zu schonen. Drücke gleichzeitig SELECT, L-Taste und R-Taste, um deinen Game Boy Advance wieder zu aktivieren.

EINSTELLUNGEN Du findest hier unterschiedliche grundsätzliche Einstellungen.

- TEXTTEMPO — Du kannst die Geschwindigkeit festlegen, mit der die Texte eingeblendet werden.
- MUSIK — Schalte die MUSIK AN oder AUS.
- AUTO-STANDBY — Schalte diese Funktion AN oder AUS. Ist diese Funktion eingeschaltet, aktiviert sich automatisch der **Standby-Modus**, wenn drei Minuten lang kein Steuerelement betätigt wird.

SPEICH./BEENDEN Zum Speichern deines Spielfortschritts und/oder Beenden des Spiels.

Speichern im Story-Modus

Es gibt zwei unterschiedliche Wege, die Fortschritte der STORY zu speichern. Eine Möglichkeit besteht darin, die Option SPEICH./BEENDEN im **Pausenmenü** zu wählen. Außerdem kannst du SPEICHERN wählen, wenn du dich mit deinem Partner unterhältst. Dein Spiel wird von dem Punkt aus fortgesetzt, an dem du zuletzt abgespeichert hast.

Plaudere mit deinem Partner S. 26

Die anderen Hauptrollen

Kid

Der legendäre, ultimative Golfer Kid zog sich aus der Golf-Szene zurück, nachdem ein Unfall seiner Karriere ein jähes Ende setzte. Derzeit ist er damit beschäftigt, Neil, Ella, Buzz und Helen das Golfspiel beizubringen.

Buzz

Als einer von Kids Schülern steht Buzz im Wettbewerb mit Neil und Ella. Natürlich möchte auch er unbedingt den Status des ultimativen Golfers erlangen.

Helen

Helen hat sich mit Buzz zusammengetan, um ein Doppel-Team zu bilden. Auch sie ist eine ehrgeizige Schülerin von Kid.

MARION-CLUB

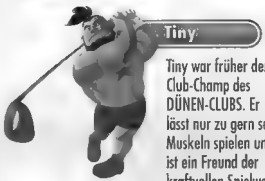
Putts

Der einstige Champion des MARION-CLUBS konzentriert sich mittlerweile hauptsächlich auf sein Doppel-Spiel.

Joe

Der momentane Club-Champ des MARION-CLUBS. Als ehemaliger professioneller Disco-tänzer verfügt er über ein ausgezeichnetes Rhythmusgefühl und einen beispiellos eleganten Schwung.

DÜNEN-CLUB



Tiny

Tiny war früher der Club-Champ des DÜNEN-CLUBS. Er lässt nur zu gern seine Muskeln spielen und ist ein Freund der kraftvollen Spielweise.

Azalea

Azalea ist eine Athletin in Top-Form und eine ziemlich vorlaute Golf-Spielerin. Sie hält momentan den Titel des DÜNEN-CLUBS.

PALMEN-CLUB

Grace

Der ehemalige Champ des PALMEN-CLUBS wurde früher auch als die Prinzessin des Damen-Golfs bezeichnet.

Sherry

Sherry ist der amtierende Champ des PALMEN-CLUBS. Ihre Mutter drängte sie dazu, schon sehr früh mit dem Golfsport zu beginnen.

LINKS-CLUB

Gene

Das intellektuelle Golf-Schwergewicht gibt derzeit im Golfsport klar den Ton an. In Golf-Kreisen wird er auch als ‚König der Birdies' bezeichnet.

Teilnahme an der Toadstool Tour

Wenn du einen NINTENDO GAMECUBE sowie MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR besitzt, kannst du mit Hilfe des NINTENDO GAMECUBE™ Game Boy Advance™-Kabels deine Charaktere aus MARIO GOLF: ADVANCE TOUR übertragen.

In folgenden Situationen kann es zu Übertragungsproblemen kommen:
- Im NINTENDO GAMECUBE ist keine NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Speicherkarte) eingesteckt.
- Du hast noch keinen Charakter in MARIO GOLF: ADVANCE TOUR erstellt.

Erstelle deinen Charakter S. 7

1. Verbinde die Systeme und schalte den NINTENDO GAMECUBE ein

Folge den Anweisungen auf den Seiten 35 und 36, sorge für die notwendigen Verbindungen der Geräte und schalte dann den NINTENDO GAMECUBE ein. Wenn der **Titelbildschirm** erscheint, fahre mit Schritt 2 fort.

2. Schalte den Game Boy Advance ein

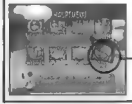
Nachdem du den Game Boy Advance eingeschaltet hast (ON), erscheint automatisch der **Link-Bildschirm**. Drücke dann den A-Knopf des NINTENDO GAMECUBE Controllers, um den **Link-Bildschirm** auf dem TV-Bildschirm aufzurufen.

3. Starte den Link

Sobald du den A-Knopf des Game Boy Advance drückst, erscheint die Meldung LINK ZUM GBA HERSTELLEN? auf dem Bildschirm des NINTENDO GAMECUBE. Wähle JA aus und drücke den A-Knopf des Game Boy Advance, um den Link-Vorgang zu starten. Drücke mehrfach den A-Knopf, bis alle Daten übertragen wurden. Drücke nach Beendigung der Übertragung den B-Knopf des Game Boy Advance und den A-Knopf des NINTENDO GAMECUBE Controllers.

Der zweite Link-Vorgang

Nachdem du erstmalig einen Link durchgeführt hast, wird dem **Hauptmenü** von MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR die Option LINK hinzugefügt. Wenn du den Link zum zweiten Mal durchführst, wähle zunächst LINK im **Hauptmenü** aus. Wenn der **Link-Bildschirm** erscheint, schalte den Game Boy Advance ein (ON). Fahre nun mit dem oben beschriebenen Schritt 3 fort.



Die Option LINK erscheint in der unteren rechten Ecke des Hauptmenüs von MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR.

Infos zu den übertragenen Daten

Im Rahmen des LINKS kannst du folgende Daten übertragen:

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR	MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
• Im **Story-Modus** erstellte Charakter-Werte • Kommentare • Schläger	→ • Gewonnene Erfahrungspunkte • Resultate der einzelnen Spielmodi aus MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR ←

Austauschen der Schläger

Wenn ein Charakter aus dem **Story-Modus** mit neuen Schlägern in MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR antritt, können auch alle anderen Spieler diese Schläger auswählen.

S. 27

Drücke in der SPIELERAUSWAHL von MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR den X-Knopf, um die SCHLÄGERAUSWAHL aufzurufen.

Drücke den Control Stick nach oben oder unten, um zwischen HÖLZERN, EISEN und WEGDES zu wechseln und steuere nach links oder rechts, um den Schläger auszuwählen, den du verwenden möchtest. Drücke abschließend den A-Knopf zur Bestätigung.

Die weißen Zahlen spiegeln die momentanen Fähigkeiten des Charakters wider. Die roten Zahlen geben an, inwiefern sich die Werte verbessern, nachdem andere Schläger ausgewählt wurden. Erscheinen die Zahlen in Blau, verschlechtern sich die Werte mit den ausgewählten Schlägern.

Fahre mit der **Spielmodus-Auswahl** fort, nachdem du die **Schläger-auswahl** getroffen hast.

Anschluss des NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabels

Nachfolgend wird erklärt, wie ein NINTENDO GAMECUBE mit einem Game Boy Advance-System mittels NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel (separat erhältlich) verbunden wird.

Erforderliche Bestandteile

- Game Boy Advance-System 1
- NINTENDO GAMECUBE 1
- NINTENDO GAMECUBE Controller 1
- Memory Card (Speicherkarte) mit Spielstand von MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR 1
- MARIO GOLF: ADVANCE TOUR-Modul 1
- MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR-Disc 1
- NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel 1

Erforderliche Schritte

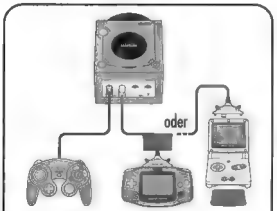
1. Stecke das Spielmodul in den Game Boy Advance ein.
2. Lege die Game Disc in den NINTENDO GAMECUBE ein.
3. Verbinde das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel mit dem NINTENDO GAMECUBE. Siehe dir bitte das Verbindungsschema auf S. 36 an, um zu erfahren, welche Controller-Anschlussbuchsen verwendet werden.
4. Verbinde das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel mit dem Game Boy Advance.
5. Befolge nun bitte die Anweisungen wie auf S. 32 beschrieben.

Schließe keine weiteren Kabel, die momentan nicht benötigt werden, an eines der beiden Systeme an.

Problemlösungen

Falls eine der folgenden Situationen eintritt, kann es zu Problemen beim Link sowie beim Spielablauf kommen.

- Die falsche Game Disc oder das falsche Spielmodul wurde in eines der beiden Systeme eingelegt bzw. eingesteckt.
- Es wurde nicht das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel verwendet.
- Das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel wurde unsachgemäß oder nicht vollständig eingesteckt.
- Das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel wurde während der Übertragung entfernt.
- Der Game Boy Advance oder der NINTENDO GAMECUBE wurden während der Übertragung ausgeschaltet oder der RESET-Knopf des NINTENDO GAMECUBE wurde betätigt.



Schema zur Verbindung von
NINTENDO GAMECUBE und Game Boy Advance

Arcade-Modus

1. Zu Beginn

Dieser Spielmodus steht dir erst zur Verfügung, nachdem du deinen Charakter erstellt hast (siehe S. 7).

Drücke auf dem **Titelbildschirm** START oder den A-Knopf, um das **Hauptmenü** aufzurufen. Wähle nun ARCADE aus.

2. Wähle einen Charakter

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes deine Spielfigur aus. Drückst du die L-Taste, tritt dein Charakter als Linkshänder an. Durch erneutes Drücken der L-Taste wird diese Eigenschaft wieder zum Rechtshänder umgeschaltet. Drücke den A-Knopf, um die Wahl deiner Spielfigur zu bestätigen. Zu Beginn des Spiels stehen dir sechs Charaktere zur Auswahl: Mario, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Neil und Ella. Du kannst die Anzahl der spielbaren Charaktere erhöhen, wenn du bestimmte Bedingungen im Spielablauf erfüllst.

Hier erscheinen alle momentan verfügbaren Charaktere. Drücke Unten auf dem Steuerkreuz, um Neil und Ella anzeigen zu lassen.

Hier werden die Eigenschaften des Charakters dargestellt. Die Zahl bezieht sich auf die Schlagreichweite, die Pfeilrichtung gibt die Schlagcharakteristik der Spielfigur an. Ein blauer Pfeil deutet auf eine niedrige Flugbahn und ein roter Pfeil auf eine hohe Flugbahn hin.

Wenn dein Charakter im **Story-Modus** neue Schläger erhalten hat, kannst du diese auch im **Arcade-Modus** verwenden. Drücke SELECT, um zur **Schlägersatz-Auswahl** zu gelangen (siehe S. 27).

3. Wähle einen Modus

Nachdem du einen Charakter ausgewählt hast, gelangst du zur **Spielmodus-Auswahl** (siehe S. 41).

4. Wähle einen Kurs

Abhängig vom gewählten Spielmodus stehen dir verschiedene Kurse zur Auswahl. Du kannst weitere Kurse freischalten, indem du bestimmte Bedingungen im Spielablauf erfüllst.

Wähle die Anzahl der Löcher und entscheide dich zwischen den vorderen und den hinteren Abschlagfeldern.

5. Lege das Handicap fest

Es hängt vom in Schritt 3 gewählten Spielmodus ab, ob dir diese Funktion zur Verfügung steht. Falls der Spielmodus eine HANDICAP-Einstellung erlaubt, drücke die R-Taste, um das entsprechende Menü aufzurufen.

Einstellen des Handicap S. 48

Speichern und Laden von Spielständen

Wenn du im **Pausenmenü** SPEICHERN wählst, kannst du deinen Spielfortschritt speichern.

Speichern im Story-Modus S. 26 und 28

Mehrspieler-Modus

Bei der MARIO GOLF: ADVANCE TOUR können bis zu vier Spieler Mehrspieler-Partien genießen.

MEHRSPIELER mit einem Game Boy Advance

Wähle zunächst im **Hauptmenü** MEHRSPIELER und dann die Option OHNE LINK-KABEL.
Wähle nun die Anzahl der Spieler, die Spielfiguren und den gewünschten Spielmodus.
Drücke jeweils den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.

MEHRSPIELER mit Link-Kabel

Wähle zunächst im **Hauptmenü** MEHRSPIELER und dann die Option MIT LINK-KABEL. Danach muss einer der Spieler den A-Knopf drücken, um die Verbindung zu bestätigen und fortzufahren. Schließlich wählt jeder Spieler seine Spielfiguren und einer der Spieler den gewünschten Spielmodus. Die Auswahl wird jeweils durch Drücken des A-Knopfs bestätigt.

Wie man das Game Boy Advance Link-Kabel benutzt S. 40

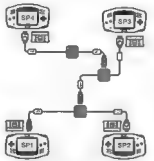
Wie man das Game Boy Advance Game Link-Kabel benutzt

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme:	1 pro Spieler
Spielmodule:	1 Modul pro Spieler
Game Boy Advance Game Link-Kabel:	2 Spieler – 1 Kabel
	3 Spieler – 2 Kabel
	4 Spieler – 3 Kabel

Erforderliche Schritte

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule korrekt in die Modulschächte.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.
   - Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.
   - Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.



Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.
- Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.
- Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.
- Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.

Spiel-Modi

Du hast die freie Auswahl! Im **Arcade**- und **Mehrspieler-Modus** kannst du in der **Spielmodus-Auswahl** deine Wahl treffen und durch Drücken des A-Knopfs bestätigen.

In dieser Spielanleitung wird durch ein **H** neben dem Spielmodus gekennzeichnet, wenn sich im Spiel ein Handicap für diesen Modus einstellen lässt.

Einstellen: S 48

DOPPEL **H** ARCADE ✓ MEHRSPIELER ✓

Spielarten, in denen der Modus verfügbar ist

Zwei Spieler bilden ein Team und die Spieler schlagen abwechselnd denselben Ball. Im DOPPEL hast du die Wahl zwischen den Spielvarianten SIEG NACH SCHLÄGEN (S. 44), MATCH (S. 46), SCHLÄGER-LOTTO (S. 43) oder SKINS MATCH (S. 46).

Verwende im **Arcade-Modus** das Steuerkreuz, um die vom Computer gesteuerten Charaktere auszuwählen, gegen die du antreten möchtest. Drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

Spielst du im **Mehrspieler-Modus**, teilst du in der TEAMAUSWAHL die Spieler einem Team zu. Verwende das Steuerkreuz, um die Teamkombination auszuwählen und drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

DUELL

ARCADE ✓
MEHRSPIELER ✓

Trete direkt gegen einen computergesteuerten Charakter nach den MATCH-Regeln an.

Nach jedem Loch kannst du dir auf der SCORECARD und dem SCOREBOARD ansehen, wer momentan führt.

STERNENTORE

ARCADE ✓
MEHRSPIELER ✓

Beweise dein Geschick und spiele den Ball durch die Tore, die auf dem Kurs verteilt sind. Im **Mehrspieler-Modus** stehen dir die Varianten FACE-OFF und HERAUSFORDERUNG zur Verfügung. Im **Arcade-Modus** steht lediglich die HERAUSFORDERUNG zur Verfügung.

Auch wenn du alle Tore klären kannst, musst du mindestens PAR spielen, um ein Loch zu meistern.

FACE-OFF H

Spiele an sechs Löchern gegen andere Spieler und kämpfe, um die meisten Löcher für dich zu entscheiden!

HERAUSFORDERUNG

Drücke Oben und Unten auf dem Steuerkreuz um den gewünschten Kurs auszuwählen und Links und Rechts, um das gewünschte Loch auszuwählen. Für jedes gemeisterte Loch erhältst du einen Stern. Wenn du bestimmte Voraussetzungen erfüllst, schaltest du weitere Kurse für die STERNENTORE frei.

SCHLÄGER-LOTTO H

ARCADE ✓
MEHRSPIELER ✓

Beim SCHLÄGER-LOTTO wird die Turnier-Punktvergabe (siehe unten) angewandt. Zu Beginn jedes Lochs werden die Schläger, die dir zur Verfügung stehen, von einem einarmigen Banditen ausgelost (dein Putter steht dir in jedem Fall zur Verfügung). Nachdem du SCHLÄGER-LOTTO ausgewählt hast, wähle zwischen VIER SLOTS und DREI SLOTS.

Wie man den einarmigen Banditen bedient

Drücke den A-Knopf, um nacheinander die Walzen (beginnend mit der linken) zu stoppen. Die erste Walze bestimmt einen Schläger für lange Distanzen, die zweite für mittlere Reichweite und die dritte für kurze Distanzen.

Ein einzelner ☆ bedeutet, dass du gar keinen Schläger für diese Distanz erhältst. Wenn du allerdings drei Sterne anhältst, stehen dir sämtliche Schläger aus deiner Tasche zur Verfügung!

Wenn du dich für VIER SLOTS entschieden hast, kommt eine weitere Walze ins Spiel, die bestimmte Bedingungen auslost. Manche Ergebnisse betreffen nur das jeweilige Loch, andere gelten auch für die weiteren Löcher.

Was bedeutet die Turnier-Punktvergabe?

In diesem Modus bestimmt das Ergebnis an jedem Loch, wie viele Punkte du jeweils erhältst. Die rechts abgebildete Übersicht zeigt, welches Ergebnis wie viele Punkte ergibt. Der Spieler, der insgesamt am meisten Punkte erhält, gewinnt.

DOUBLE BOGEY	0
BOGEY	1
PAR	2
BIRDIE	3
EAGLE	4
HOLE IN ONE	5
ALBATROSS	5

TEMPO-GOLF

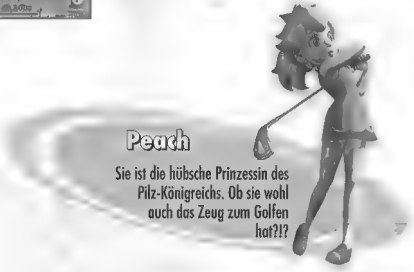
ARCADE ✓
MEHRSPIELER ✗

Schließe deine Runde möglichst schnell ab! Die Zeit wird ab Beginn der Runde gezählt und läuft, bis du die Runde komplett abgeschlossen hast. Es zählen die Zeit und dein Score. Rekordleistungen (unter 100 Minuten) werden in der Rubrik REKORDE abgespeichert.

SIEG NACH SCHLÄGEN

ARCADE ✓
MEHRSPIELER ✓

Erziele auf einem Kurs deiner Wahl die niedrigste Schlaganzahl!



Peach

Sie ist die hübsche Prinzessin des Pilz-Königreichs. Ob sie wohl auch das Zeug zum Golfen hat?!?

TRAINING

ARCADE ✓
MEHRSPIELER ✗

Dieser **1-Spieler-Modus** ist ideal, um dein Spiel durch Üben zu verbessern. Entscheide dich für einen Kurs und ein Loch und spiele, solange du magst. Du kannst auch Wind- und Wetterverhältnisse einstellen.

Auswählen eines Kurses

Drücke bei den Einstellungen die L-Taste, um zwischen Kursen und Löchern zu wechseln und die R-Taste, um zwischen Wetter- und Windeinstellungen zu wechseln. Verwende das Steuerkreuz, um deine Wahl vorzunehmen und bestätige mit Hilfe des A-Knopfs.

Ändern von Wind und Wetter

Du kannst Wind und Wetter auch ändern, indem du im **Pausenmenü** WETTER ÄNDERN wählst. Daraufhin erscheint der links abgebildete Bildschirm.

Menüpunkt auswählen

Einstellungen vornehmen

Drücke den A-Knopf oder den B-Knopf, um zum **Pausenmenü** zurückzukehren.

Donkey Kong

Er schlägt zwar einhändig, aber er ist ein spielerisches Kraftpaket!

MATCH

H — ARCADE ✓ / MEHRSPIELER ✓

In diesem **2-Spieler-Modus** erhält der Spieler mit dem niedrigsten Score am jeweiligen Loch eine Medaille. Das Spiel endet entweder regulär am Ende einer Runde oder wenn ein Spieler uneinholbar weit vorne liegt.
Das MATCH kann auch mit Teams gespielt werden. Wähle ARCADE oder MEHRSPIELER und danach DOPPEL (siehe S. 41), um die Option auswählen zu können.

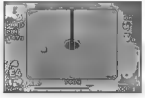
SKINS MATCH

H — ARCADE ✓ / MEHRSPIELER ✓

In diesem Spielmodus für zwei bis vier Spieler erhält der Spieler mit dem niedrigsten Score am jeweiligen Loch einen Punkt. Wenn zwei oder mehr Spieler den gleichen Score erzielen, wird dieser Punkt zusätzlich am nächsten Loch vergeben. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende der Runde gewinnt.
Das SKINS MATCH kann auch mit Teams gespielt werden. Wähle dazu ARCADE oder MEHRSPIELER und danach DOPPEL (siehe S. 41), um die Option auswählen zu können.

NEAR-PIN

H — ARCADE ✓ / MEHRSPIELER ✓



Tritt an, um die niedrigste Gesamtdistanz zum Pin zu erzielen. Den Spielern steht dazu ein Schlag pro Loch zur Verfügung. Die Entfernung zum jeweiligen Pin wird dabei zur Gesamtdistanz addiert.

Gelingt es dir nicht, mit dem Ball das Grün zu erreichen, wird für das Loch eine Entfernung von 30 Metern festgesetzt. Versuche, die niedrigste Gesamtdistanz zu erzielen!

Pausenmenü während des Spielens

Drücke START, um das **Pausenmenü** aufzurufen und das Spiel zu unterbrechen. Das **Pausenmenü** variiert entsprechend des Spielmodus, der gespielt wird.

S. 28

SCORECARD	Aktuellen SCORE sowie LEADERBOARD ansehen.
REGELN	REGELN für den Spielmodus ansehen, den du gerade spielst.
STEUERUNG	Belegung des Controllers betrachten.
EINSTELLUNGEN	Zum Ändern verschiedener EINSTELLUNGEN. • 3D-ANZEIGE Schalte die 3D-Ansicht beim Schlagen AN oder AUS. • MUSIK Schalte die Hintergrundmusik AN oder AUS.
AUFGEBEN	Das aktuelle Loch aufgeben. Die Aufgabe führt zu einem Gesamtscore, bei dem das PAR des aktuellen Lochs mit dem Faktor drei multipliziert wird.
SPEICHERN	Das aktuelle Spiel SPEICHERN oder BEENDEN (siehe S. 38).
SPEICHERN/BEENDEN	Die aktuelle Runde SPEICHERN oder BEENDEN.
LOCH NEU BEGINNEN	Aktuelles Loch von der Tee Box aus erneut beginnen.
NÄCHSTES LOCH	Spiel am aktuellen Loch beenden und am nächsten weiterspielen.
SPIEL BEENDEN	Aktuelles Spiel beenden und zum **Hauptmenü** zurückkehren.
HAUPTMENÜ	Aktuellen Spielmodus verlassen und zum **Hauptmenü** zurückkehren.
SPIEL BEENDEN	Aktuelle Spielaufgabe beenden.
ÜBUNG BEENDEN	Aktuelle Übung beenden.
WETTER ÄNDERN	Wind- und Wetterverhältnisse verändern (siehe S. 45).

Einstellen des Handicaps

Einige der **Spielmodi**, die auf den Seiten 41 bis 46 beschrieben werden, sind mit einem [H] neben dem Namen gekennzeichnet. In diesen Modi ist es möglich, ein Handicap für die Spieler festzulegen. Durch das Einstellen der Handicaps lassen sich spielerische Unterschiede ausgleichen, so dass bei Wettkämpfen eine größere Chancengleichheit herrscht.

Handicap-Menü

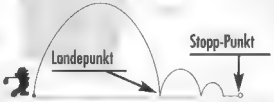
Drücke in der **Kursauswahl** die R-Taste, um das **Handicap-Menü** aufzurufen.

Menüpunkt auswählen ⇔ Handicap einstellen

Drücke den A-Knopf, wenn du alle Einstellungen vorgenommen hast, um die Runde zu starten.

SIMULATIONSLINIE

Wähle aus, ob die SIMULATIONSLINIE den LANDEPUNKT oder den STOPP-PUNKT anzeigen soll.



MULLIGANS

Lege die Anzahl der MULLIGANS fest. Ein Mulligan ermöglicht es dem Spieler, jeden Schlag ohne Wertung zu wiederholen.

TEE BOX

Lege fest, von welchem Abschlagfeld der jeweilige Spieler seinen Abschlag vornehmen muss. Die hintere Tee Box (BACK TEE) ist weiter vom Pin entfernt, als die vordere (FRONT TEE) und deshalb schwieriger zu spielen.

Leaderboard und Scorecard

Das LEADERBOARD und die SCORECARD werden am Ende jedes Wettkampfes angezeigt. Die SCORECARD wird außerdem in vielen anderen **Spielmodi** verwendet. Du kannst die Scores des SCOREBOARDs oder des LEADERBOARDs während des Spiels ansehen, indem du sie über das **Pausenmenü** aufrufst. Wechsle zwischen LEADERBOARD und SCORECARD, indem du Links und Rechts auf dem Steuerkreuz drückst. Drücke den B-Knopf, um zum **Pausenmenü** zurückzukehren.

Informationen des Leaderboards

Der aktuelle Stand jedes einzelnen Spielers, der am Turnier teilnimmt, wird hier angezeigt. Du kannst sie dir alle ansehen, indem du Oben und Unten auf dem Steuerkreuz drückst.

Charakter

Achte auf das Symbol deines Charakters auf dem LEADERBOARD.

LOCH

Hier wird das zuletzt gespielte LOCH angezeigt.

Informationen der Scorecard

Während eines Turniers wird auf der SCORECARD Folgendes dokumentiert: Nummer des LOCHS, PAR, Score, Anzahl der PUTTS sowie weitere statistische Werte.

Dieser Bildschirm unterscheidet sich je nach Anzahl der Spieler und des **Spielmodus**.

ABZEICHEN

Wenn du während des Turniers ABZEICHEN erhältst, werden sie hier angezeigt.

FRONT und BACK

In dieser Spalte werden die Statistiken der ersten (FRONT) und der letzten (BACK) neun Löcher angezeigt.

Einzigartige Merkmale von Mario Golf

In diesem Spiel wirst du auf einige Dinge stoßen, die du auf keinem gewöhnlichen Golfplatz finden wirst!

SCHNELLE FAIRWAYS

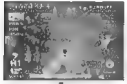
Wenn dein Ball auf einem dieser Fairways landet, rollt er wesentlich weiter aus, als auf einem gewöhnlichem Fairway.

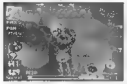
RÖHREN

Landet dein Ball in einer Röhre, kommt er am anderen Ende einer gleichfarbigen Röhre wieder zum Vorschein! Das kann in einem völlig anderen Bereich sein!

SCHALTFELDER

Wenn dein Ball auf einem dieser Felder liegen bleibt, wird dadurch ein Schalter ausgelöst, der einige grundlegende Veränderungen des Kurses bewirkt!





Yoshi

Selbst der ansonsten friedliebende Yoshi hat sich seine Schläger geschnappt, um das Feld aufzumischen!

Notizen

Notizen

Notizen

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

Art.-Nr. 1524247 M · 08.04/Ing. [1202/FRA/AGB]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Merci d'avoir choisi le jeu MARIO GOLF™: ADVANCE TOUR pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

© 2004 NINTENDO/CAMELOT.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO
© 2004 NINTENDO.

SOMMAIRE

Commencer à jouer 6
Menu principal 8
Commandes sur le parcours 12
Avant de frapper la balle 14
Frapper la balle 16
C'est parti ! 22
Mode Aventure 24
Connexion à Toadstool Tour 32
Mode Jeu 37
Mode Multijoueur 39
Modes de jeu 41
Menu de pause 47
Définir des handicaps 48
Tableau de classement et carte de score 49
Caractéristiques des parcours 50

Bienvenue dans Mario Golf: Advance Tour !

Vivez les joies du golf avec MARIO GOLF™: ADVANCE TOUR ! Créez votre personnage et entraînez-le pour faire de lui le meilleur golfeur de tous les temps ! Mais ce n'est pas tout : vous pouvez transférer votre personnage vers le jeu MARIO GOLF™: TOADSTOOL TOUR sur NINTENDO GAMECUBE™ et affronter plus de personnages sur plus de parcours !

Commencer à jouer

Insérez la cartouche de jeu MARIO GOLF: ADVANCE TOUR dans la Game Boy Advance™ puis allumez votre console. Quand l'**écran titre** apparaît, appuyez sur START ou sur le bouton A. Vous devez alors créer votre personnage en suivant les instructions de la page 7.

Commandes (mode Aventure)

Déplacer le personnage. Effectuer une sélection.	Ⓐ Parler et examiner. Confirmer une sélection.
	Ⓑ Annuler une sélection.
+ Ⓑ Courir.	○ Mettre le jeu en pause. p. 28

Deux personnages principaux

Choisissez celui qui vous correspond le plus !

Ella

Tout comme Neil, Ella a été entraînée par Kid. Elle déborde de vie et d'énergie. Tendance de ses balles : trajectoire haute et droite.

Neil

Ce jeune boute-en-train a appris à jouer au golf avec Kid, le golfeur légendaire. Tendance de ses balles : trajectoire basse et en draw.

Le personnage que vous ne sélectionnez pas au début du jeu sera votre partenaire de double en **mode Aventure**.

Création du personnage principal

1. Sélectionnez vos caractéristiques

La toute première fois que vous jouez, vous devez créer le personnage principal. Vous devez choisir s'il sera une fille ou un garçon, gaucher ou droitier, puis confirmer vos choix.

2. Entrez votre nom

Une fois que les caractéristiques du personnage principal sont confirmées, vous devez lui donner un nom. Choisissez les lettres avec la manette ✚ et confirmez-les avec le bouton A.

3. C'est parti !

Quand le nom a été confirmé, le **mode Aventure** démarre. Vous prendrez le contrôle de votre personnage immédiatement après la conversation dans le BUREAU DU DIRECTEUR DE MARION.

Maintenant que vous avez créé votre personnage, vous pouvez appuyer sur START ou sur le bouton A sur l'**écran titre** et accéder directement au **menu principal**.

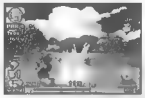
Menu principal

AVENTURE

Battez vos adversaires et faites-vous un nom dans le monde du golf (voir p. 24) !

JEU

Des modes de jeu conventionnels et d'autres un peu plus farfelus vous attendent ! Les jeux de ce mode sont pour un joueur seulement (voir p. 37).



MULTIJOUEUR

Jouez avec un, deux ou trois amis ! Faites équipe ou affrontez-vous dans l'un des nombreux jeux proposés (voir p. 39) !

RECORDS

Consultez les résultats de différents jeux.

OPTIONS

Les options vous permettent de modifier les paramètres de jeu.

EDITEUR DE COMMENTAIRES Modifiez les messages de soutien et les moqueries de votre personnage. Vous pouvez afficher ces messages lors des parties MULTIJOUEUR en link en appuyant sur n'importe quel bouton au moment où un autre joueur se prépare à frapper. Le message qui correspond à ce bouton s'affichera.

MUSIQUE Activez (ON) ou désactivez (OFF) la MUSIQUE. Vous pouvez aussi modifier ce paramètre à partir de l'option PARAMETRES du **menu de pause** (voir p. 47).

DONNEES Effacez toutes les données de jeu.

Attention !
Si vous effacez des données, vous ne pouvez plus les récupérer !

ECHANGER CLUBS Echangez vos clubs avec vos amis. Pour pouvoir échanger vos clubs, il faut d'abord que vous obteniez un nouveau jeu de clubs dans le **mode Aventure** (voir p. 27).

GLOSSAIRE

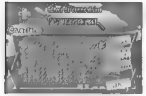
Consultez les termes de golf que vous ne comprenez pas.

Editeur de commentaires

1. Choisir un message

Au début du jeu, un message est assigné par défaut à chaque bouton. Choisissez le message à modifier et appuyez sur le bouton A.

2. Modifier le message



Sélectionnez le premier élément de droite avec le curseur et appuyez sur le bouton A. Les éléments du message que vous pouvez modifier apparaissent dans cet ordre : BULLES DE TEXTE, SONS et CARACTERES. Appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran précédent.

CARACTERES
Modifier le contenu du message.

BULLES DE TEXTE
Changer la couleur de la bulle de texte.

SONS
Changer le son associé au message.

REINITIALISER
Restaurer le message par défaut.

EFFACER CARACTERE
Effacer les caractères un par un.

OK
Enregistrer les modifications.

Echanger des clubs

1. Choisir son équipement

Pour échanger des clubs, vous avez besoin d'un câble Game Boy Advance Game Link™.

2. Etablir la connexion

Choisissez OPTIONS sur le **menu principal** puis sélectionnez ECHANGER CLUBS. Une fois la connexion entre les deux consoles Game Boy Advance établie, un joueur doit appuyer sur le bouton A pour que l'**écran d'échange des clubs** apparaisse.

3. Choisir les clubs

Choisissez les clubs que vous souhaitez échanger en appuyant sur gauche ou droite sur la manette ✚, puis appuyez sur le bouton A pour valider votre sélection. Vous ne pouvez pas choisir le jeu de clubs que votre adversaire est en train d'utiliser. Quand les deux joueurs ont sélectionné un jeu de clubs, l'un d'eux doit sélectionner OUI et appuyer sur le bouton A pour procéder à l'échange. Une fois l'échange terminé, appuyez sur le bouton A pour retourner à l'**écran d'échange des clubs**.

Si vous appuyez sur le bouton A après avoir sélectionné un jeu de clubs, vous pouvez en lire la description. Si vous appuyez sur le bouton B à ce moment-là, vous retournez à l'écran précédent et l'échange de clubs est annulé.

Commandes sur le parcours

Modifier la direction de la balle
Pensez à toutes les possibilités !

Changer de club (p. 19)
Sélectionnez le club le mieux adapté.

L ou **R** **Ajuster le repère de portée** (p. 20)
Ajustez et marquez la distance approximative que votre balle doit parcourir.

SELECT **Entrer en mode Caméra** (p. 15)

START **Ouvrir le menu de pause** (p. 47)
Mettez le jeu en pause.

B + **Entrer en mode Repère d'Impact**
Ajustez le repère d'impact avant de lancer. (p. 21)

Ecran de jeu

Ligne de simulation

B **Changer le type de coup** (p. 19 et 23)

Swing auto (p. 16) **A** → Commencer le swing **A** → Régler la puissance → Swing auto !

Swing manuel (p. 17 et 18)
Donnez de l'effet à vos balles !

A → Commencer le swing **B** → Régler la puissance

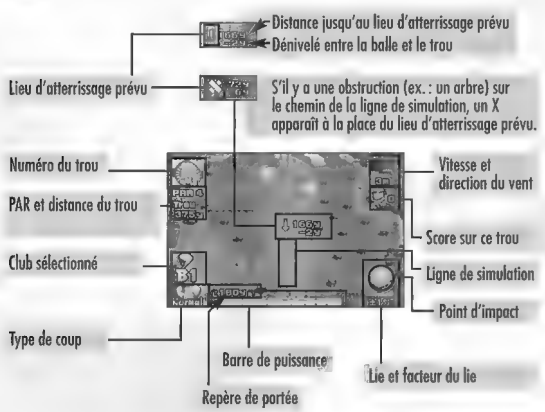
Réglez le timing de l'impact
- **A** ou **B** (Effet naturel)
- **A** **A** Topspin
- **A** **L** Backspin

Effets

Les commandes présentées sur cette page sont détaillées dans les pages 15 à 21. Les commandes du mode Aventure sont détaillées à la page 6.

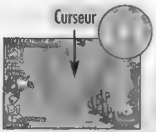
Avant de frapper la balle

Ecran de jeu

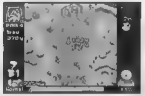


Il faut bien étudier le terrain !

Appuyez sur SELECT en cours de partie pour passer en **mode Caméra** et voir le trou en entier !



Mode Caméra



Configuration du trou

Commandes du mode Caméra

- Déplacer le curseur
- (A) Sortir du **mode Caméra**
- (B) Changer de caméra
- (L) Zoom avant
- (R) Zoom arrière
- (SELECT) Afficher la configuration du trou

Inclinaison du green

Les flèches ► sur le green indiquent la direction des pentes et leur degré d'inclinaison. Plus la flèche est large, plus l'inclinaison est importante. La balle ira dans la direction que la flèche indique.

Observez la taille des flèches et la direction vers laquelle elles pointent pour vous faire une idée de la trajectoire que votre balle va suivre.

Pas d'inclinaison | Légère inclinaison | Forte inclinaison

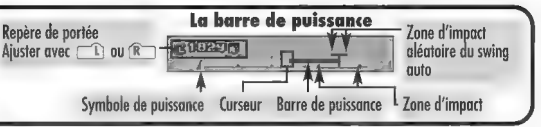
Le lieu d'atterrissage de la balle

Si vous frappez la balle parfaitement, elle suivra le chemin indiqué par la ligne de simulation (la ligne pointillée blanche). Etudiez toujours la ligne de simulation avant de frapper la balle (voir p. 48).

La ligne de simulation ne prend pas le vent en compte ! p. 20

Frapper la balle

Il existe deux manières de frapper la balle et, dans les deux cas, il faut utiliser la barre de puissance en bas de l'écran. Essayez d'abord de maîtriser le swing auto !



Swing auto (pour les amateurs)

Ⓐ Commencer le swing → Ⓐ Régler la puissance

La position du repère de portée change en fonction du club sélectionné et du lie de la balle.

1. Appuyez sur le bouton A pour commencer le swing.
2. Appuyez de nouveau sur le bouton A pour régler la puissance et ainsi déterminer la distance du lancer.
3. Le timing de la zone d'impact est déterminé au hasard à l'intérieur de la zone d'impact du swing auto (la ligne bleue au-dessus de la barre de puissance).

Plus le curseur s'approche de l'extrémité gauche de la barre de puissance, plus la balle ira loin. Si vous n'appuyez sur aucun bouton après avoir commencé votre swing, vous pouvez recommencer le swing une fois le curseur revenu à sa position initiale.

Swing manuel (pour les pros)

Ⓐ Commencer le swing → Ⓑ Régler la puissance → Ⓐ ou Ⓑ Régler la zone d'impact

1. Appuyez sur le bouton A pour commencer le swing.
2. Appuyez sur le bouton B pour régler la puissance et ainsi déterminer la distance du lancer.
3. Quand le curseur revient sur la zone d'impact, appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B pour déterminer le timing de la zone d'impact.

Si vous arrêtez le curseur en dehors de la zone d'impact, votre lancer sera raté.

Si vous oubliez l'étape 3, le curseur ne s'arrêtera pas et le lancer sera complètement raté.

Comment bien frapper la balle ?

Avec le swing auto

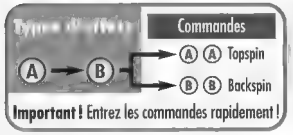
1. Puissance : rapprochez le curseur le plus près possible du repère de portée !
2. Zone d'impact : espérez que le curseur s'arrête sur le sweet spot ! Question de chance...

Avec le swing manuel

1. Puissance : rapprochez-vous le plus possible du repère de portée !
2. Zone d'impact : arrêtez le curseur exactement sur le sweet spot ! Contrôler le timing de la zone d'impact vous permet de réaliser de meilleurs lancers !

Donner de l'effet (swing manuel)

En swing manuel, vous pouvez donner différents effets à la balle et ainsi influencer la façon dont la balle se déplacera une fois qu'elle aura atterri !



1. Appuyez sur le bouton A pour commencer le swing.

2. Appuyez sur le bouton B pour régler la puissance et ainsi déterminer la distance du lancer.

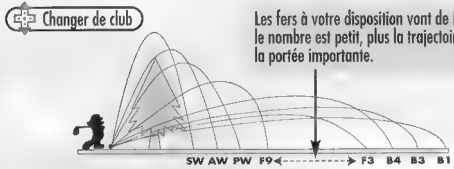
3. Quand le curseur revient sur la zone d'impact, entrez rapidement une combinaison de boutons telle que Ⓐ Ⓐ.

Entrez la commande à l'intérieur de cet espace. Le premier bouton de la commande détermine le timing de la zone d'impact.

Avant le swing !

Bien choisir ses clubs

Pour choisir un club, il faut prendre en compte divers paramètres. Si vous voulez lancer la balle loin, utilisez un bois ou un fer bas. Si vous êtes près du green ou dans un bunker, utilisez un wedge. Avant chaque coup, le club le mieux adapté est automatiquement sélectionné par défaut. Vous pouvez changer de club à l'aide de la manette ✚.



Besoin de puissance ?

Appuyez sur le bouton B pour passer d'un coup NORMAL à un coup PUISSANT. La barre de puissance devient rouge. Avec un coup puissant, la balle est lancée beaucoup plus loin ! Vous disposez d'un nombre limité de coups puissants par partie, mais si vous calez le curseur exactement sur la puissance maximale puis sur le sweet spot, le coup puissant n'est pas décompté !

Appuyez sur Ⓑ pour réaliser un coup PUISSANT !
Appuyez de nouveau sur le bouton B pour faire un coup NORMAL.

Besoin d'ajuster la distance ?

Si vous ne disposez pas de club ayant la distance souhaitée, utilisez les boutons L et R pour ajuster le repère de portée [ ] au-dessus de la barre de puissance. Utilisez-le comme cible pour atteindre la distance souhaitée.

Ajuster le repère de portée : L ou R

Appuyez sur le bouton R pour déplacer le repère de portée vers la droite.

1.
Par exemple, si vous voulez envoyer la balle à 140 yards, déplacez le repère de portée vers la droite à l'aide du bouton R. La ligne de simulation change automatiquement.

2.
Appuyez sur le bouton A pour commencer le swing.

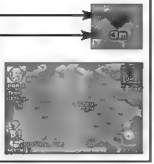
3.
Lorsque le curseur se trouve à l'endroit où vous avez placé le repère de portée, appuyez sur le bouton A (swing auto) ou sur le bouton B (swing manuel).

Le vent peut considérablement modifier la trajectoire de vos balles ! Gardez donc toujours un œil sur la vitesse et la direction du vent !

La ligne de simulation et le lieu d'atterrissage prévu ne prennent pas le vent en compte. C'est à vous de modifier votre swing pour compenser l'effet du vent. Utilisez les boutons L et R pour modifier la distance du lancer et appuyez sur gauche ou droite sur la manette ✚ pour modifier la direction de la balle.
Plus la vitesse du vent est élevée, plus votre balle sera déviée.

Direction du vent

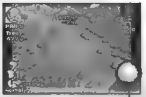
Vitesse du vent



Le point d'impact

Avant de frapper la balle, maintenez le bouton B enfoncé pour passer en **mode Repère d'Impact** et ajuster le repère d'impact. Le déplacement du repère d'impact entraîne une modification de la ligne de simulation. Mais n'oubliez pas : pendant le swing, vous devez régler le point d'impact réel avec la manette ✚ pour que le changement se produise !

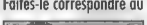
Ajuster le repère d'impact : B + ✚

1. 
Avant de frapper, maintenez le bouton B appuyé et déplacez le repère d'impact avec la manette ✚. Quand la ligne de simulation est bien placée, vous pouvez commencer votre swing.

2. Appuyez sur le bouton A pour commencer le swing.

3.
Déplacez le point avec la manette ✚.

Quand le curseur bouge, utilisez la manette ✚ pour déterminer le point d'impact. Faites-le correspondre au repère d'impact que vous avez ajusté à l'étape 1.

4. 
Appuyez sur le bouton A (swing auto) ou sur le bouton B (swing manuel) pour régler la puissance.

Vous pouvez ajuster le point d'impact avec la manette ✚ jusqu'à ce que le timing de l'impact soit déterminé.

C'est parti !

1 L'aire de départ !

En frappant votre première balle, pensez déjà à la seconde et faites en sorte qu'elle soit la plus facile possible.

Avant le swing :

- Tenez compte de la direction et de la vitesse du vent.
- Orientez votre lancer vers la gauche ou la droite avec la manette ✚ et ajustez le repère de portée avec les boutons L et R.

2 Vers le green !

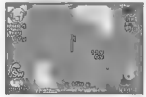
Sur les trous moyens et longs, vous devez essayer d'atteindre le green (ou de vous en approcher au maximum) lors du second lancer. Sélectionnez le club qui vous rapproche le plus du green en appuyant sur haut ou bas sur la manette ✚.

Le facteur du lie

Il est basé sur le lie de la balle et indique la distance susceptible d'être ajoutée ou déduite de votre lancer. Plus le lie est mauvais, plus le pourcentage est élevé et la balle difficile à contrôler !

Le facteur du lie varie aussi en fonction du club.

3 L'approche !

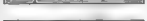


Lorsque la balle est à moins de 60 yards du trou, le coup d'APPROCHE est sélectionné. La barre de puissance est bleue et quel que soit votre club, la distance maximale est de 60 yards. Pour passer à un coup NORMAL, appuyez sur le bouton B.

4 Le putt !

1. Sur le green, des flèches ▸ apparaissent le long des pentes. Plus ces flèches sont larges, plus l'inclinaison est forte. Examinez la surface du green à l'aide des flèches, réglez la distance sur le repère de portée en fonction de l'inclinaison du green et ajustez la direction de votre putt en appuyant sur gauche ou droite sur la manette ✚. Sur le green, le putter est le seul club disponible. Appuyez sur le bouton B pour choisir l'un des trois types de putt. Sélectionnez celui qui rapprochera la balle le plus près du trou.

2. Appuyez sur le bouton A pour commencer le swing.

3.  Appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B pour régler la puissance du putt.

Quand le curseur a atteint l'extrémité gauche de la barre de puissance, il revient vers la droite. Si vous ne réglez pas la puissance lorsque le curseur va vers la gauche, vous pouvez le faire quand il revient vers la droite.

Vous pouvez ajuster le repère de portée avec les boutons L et R. Si le trou se trouve plus haut que la balle, placez le repère de portée de sorte que le lieu d'atterrissage de la balle soit plus loin que le trou, afin de compenser l'inclinaison.

Mode Aventure

Dans ce mode, vous pouvez améliorer le niveau de votre personnage. Vous séjournez au CLUB MARION et vous vous mesurez aux champions de tous les clubs pour améliorer votre technique et devenir un grand golfeur ! Si vous y arrivez, vous serez peut-être invité à jouer contre Mario et son équipe !

Une fois que vous avez créé votre personnage, choisissez AVENTURE dans le **menu principal** pour que s'affiche l'**écran de sélection du mode Aventure**.

CHALET DU CLUB

Allez visiter les autres clubs, affrontez d'autres golfeurs et devenez un as du golf !

TOURNOI EN SIMPLE

Participez seul à des tournois. Si vous arrivez troisième ou mieux, vous êtes qualifié pour le tournoi du niveau supérieur !

TOURNOI EN DOUBLE

Avec votre partenaire, participez à des tournois en double ! Vous frappez la balle chacun votre tour.

PARTIE PAR TROUS EN SIMPLE

Affrontez des champions dans des face-à-face. Si vous battez un champion, vous avez le droit d'en affronter un autre !

PARTIE PAR TROUS EN DOUBLE

Affrontez des équipes de champions en double avec votre partenaire ! Battez une équipe et vous aurez le droit d'en affronter une autre.

INFOS PERSONNAGES

Consultez le statut de votre personnage et de son partenaire.

Obtenir des points d'expérience et améliorer son niveau !

Grâce aux points d'expérience acquis dans les différents modes du **mode Aventure**, vous améliorez le niveau de votre personnage et de son partenaire. Rendez-les tous les deux le plus fort possible pour qu'ils deviennent imbattables !

Quand vous recevez des points d'expérience, appuyez sur gauche ou droite sur la manette ✚ pour choisir le personnage qui recevra les points. Appuyez ensuite sur haut et bas sur la manette ✚ pour les distribuer. Quand vous avez fini, appuyez sur le bouton A.
Remarque : les jauges s'ajustent pour refléter les points qu'il manque avant le prochain niveau.

Quand un de vos personnages passe au niveau supérieur, vous pouvez modifier un de ses paramètres.
Choisissez le paramètre que vous voulez modifier et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

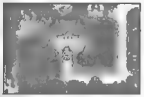
Les résultats obtenus dans TOURNOI EN SIMPLE, TOURNOI EN DOUBLE, PARTIE PAR TROUS EN SIMPLE et PARTIE PAR TROUS EN DOUBLE affecteront la progression dans l'AVENTURE en **mode Chalet du club**.

Si, par exemple, vous sélectionnez TOURNOI EN SIMPLE sur l'**écran de sélection du mode Aventure** et que vous gagnez un tournoi, cette victoire sera également enregistrée dans le **mode Chalet du club**.

La carte

Vous pouvez accéder à de nombreux endroits à partir de la CARTE : voici les plus importants d'entre eux !

CLUBHOUSE DE MARION



Ce château de style médiéval est le CLUBHOUSE du club de votre personnage. Parlez à tout le monde et essayez de trouver les champions.

CHALET DE MARION

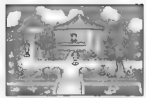
C'est là que les étudiants qui s'entraînent à MARION résident. Les trophées des TOURNOIS EN SIMPLE et TOURNOIS EN DOUBLE se trouvent dans la chambre de votre personnage.

Discuter avec son partenaire

Le partenaire de votre personnage séjourne dans la chambre à côté de la vôtre. Vous pouvez discuter et faire des doubles avec lui ! Si vous sélectionnez SAUVEGARDER, il vous aidera même à sauvegarder votre progression dans le jeu (voir p. 28). Si vous sauvegardez votre progression, la prochaine fois que vous sélectionnerez le **mode Chalet du club**, vous recommencerez à partir du CHALET DU CLUB.

Si vous voulez faire une partie en double, choisissez JOUER EN DOUBLE quand vous discutez avec votre partenaire.

ZONE DU CADDY MASTER



Chaque parcours a un CADDY MASTER. Son bureau est un endroit important : c'est là que vous devez vous présenter pour faire une PARTIE D'ENTRAINEMENT, un TOURNOI en simple et un TOURNOI EN DOUBLE. Allez aussi vous entraîner sur les practices ! Les pros vous y enseigneront toutes sortes de choses et vous donneront de très bons conseils.

MAGASIN DE CLUBS SUR MESURE

Vous y trouverez un artisan qui fabrique des clubs sur mesure. Si vous trouvez un BON POUR CLUBS, présentez-le à l'artisan et il vous fabriquera d'excellents clubs ! Vous pouvez aussi y changer de clubs.

Changer les clubs de votre sac

Quand vous aurez obtenu de nouveaux clubs, allez voir l'artisan au MAGASIN DE CLUBS SUR MESURE et vous pourrez échanger les clubs qui se trouvent dans votre sac sur l'**écran de sélection des clubs**. Vous pouvez aussi changer de clubs en sélectionnant INFOS PERSONNAGES sur le **menu de pause** ou sur l'**écran du mode Aventure**, puis en appuyant sur SELECT.

Appuyez sur haut ou bas sur la manette ✥ et choisissez entre BOIS, FERS et WEDGES. Appuyez sur gauche ou droite pour sélectionner les clubs que vous voulez utiliser. Appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Les nombres en blanc indiquent la performance actuelle du personnage. Les nombres en orange indiquent la nouvelle performance du personnage s'il sélectionne les nouveaux clubs. Si les nombres sont en bleu, cela indique que la performance va diminuer.

Menu de pause du mode Aventure

Si vous appuyez sur START en **mode Aventure** alors que vous ne jouez à aucun jeu, le **menu de pause** ci-dessous apparaît et le jeu se met en pause.

Menu de pause général p. 47

INFOS PERSONNAGES Consultez le statut de votre personnage et de son partenaire. Cette option vous permet aussi de changer de clubs.

STATUT AVENTURE Consultez tous les résultats et records des différents **modes de jeu** du **mode Aventure** auxquels vous avez joué.

VEILLE Ce mode permet d'économiser de l'énergie. Appuyez simultanément sur SELECT, le bouton L et le bouton R pour sortir du **mode veille**.

PARAMETRES Modifiez divers paramètres.

- VITESSE DE DEFILEMENT Ajustez la vitesse de défilement du texte.
- MUSIQUE Activez (ON) ou désactivez (OFF) la MUSIQUE.
- VEILLE AUTOMATIQUE Activez (ON) ou désactivez (OFF) la fonction de VEILLE AUTOMATIQUE. Si vous l'activez, le jeu passera en **mode veille** si vous n'appuyez sur aucun bouton pendant trois minutes.

SAUVEGARDER/QUITTER Sauvegardez votre progression et quittez la partie.

Sauvegarder l'Aventure...

Il existe deux manières de sauvegarder votre progression dans l'AVENTURE : vous pouvez soit sélectionner SAUVEGARDER/QUITTER dans le **menu de pause**, soit sélectionner SAUVEGARDER lorsque vous discutez avec votre partenaire. Si vous voulez continuer de jouer, vous pouvez reprendre la partie là où vous vous étiez arrêté.

Discuter avec un partenaire p. 26

Personnages du mode Aventure

Kid

Golfeur de légende, Kid s'est retiré de la compétition à cause d'une grave blessure. Il enseigne le golf à Neil, Ella, Buzz et Helen.

Buzz

C'est un élève de Kid. Il est le rival de Neil et d'Ella et rêve de devenir un grand champion...

Helen

Elle fait équipe avec Buzz pour les doubles. Elle aussi, elle est l'élève de Kid.

CLUB MARION

Putts

C'est un ancien champion de MARION. Cette saison, il se concentre sur son jeu en double.

Joe

Il est le champion en titre du CLUB MARION. Il voulait à une époque devenir danseur de disco et il en a gardé un excellent sens du rythme et un swing très fluide.

CLUB DUNE

Tiny

Tiny est un ancien champion du CLUB DUNE. Il adore montrer ses muscles et joue tout en puissance.

Azalea

Azalea est une athlète expérimentée et une golfeuse audacieuse. Elle détient le titre de championne du CLUB DUNE.

CLUB PALMIER

Grace

Cette ancienne championne de PALMIER est surnommée la « princesse du golf ».

Sherry

Elle est la championne en titre de PALMIER. Sa mère l'a initiée au golf très tôt.

CLUB BRUYERE

Gene

Ce golfeur de génie règne sur le monde du golf. On l'appelle le « virtuose du birdie ».

Connexion à Toadstool Tour

Si vous avez une console NINTENDO GAMECUBE et le jeu MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR, utilisez le câble Game Boy Advance™ NINTENDO GAMECUBE™ pour y transférer les personnages que vous avez fait évoluer dans MARIO GOLF: ADVANCE TOUR !

Dans les cas suivants, la connexion peut échouer :
- S'il n'y a pas de Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE insérée dans la console NINTENDO GAMECUBE.
- Si vous n'avez pas créé de personnage dans MARIO GOLF: ADVANCE TOUR.

1. Connecter les consoles et allumer la NINTENDO GAMECUBE

Effectuez les connexions nécessaires en suivant les instructions données aux pages 35 et 36 puis allumez la console NINTENDO GAMECUBE. Lorsque l'**écran titre** apparaît, passez à l'étape 2.

2. Allumer la console Game Boy Advance

Lorsque vous allumez la Game Boy Advance, l'**écran de connexion** apparaît automatiquement. Appuyez sur le bouton A de la manette NINTENDO GAMECUBE pour qu'un **écran de connexion** apparaisse également sur l'écran de télévision.

3. Etablir la connexion

Lorsque vous appuyez sur le bouton A de la Game Boy Advance, le message ETABLIR LA CONNEXION AVEC LA GAME BOY ADVANCE? apparaît sur l'**écran** NINTENDO GAMECUBE. Sélectionnez OUI et appuyez sur le bouton A de la Game Boy Advance pour établir la connexion. Appuyez de façon répétée sur le bouton A jusqu'à ce que toutes les données soient transférées. Une fois que le transfert est terminé, appuyez sur le bouton B de la Game Boy Advance et sur le bouton A de la manette NINTENDO GAMECUBE.

Après la première connexion

Après la première connexion, l'option LINK est ajoutée au **menu principal** de MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR. Sélectionnez LINK pour l'étape 1 puis lorsque l'**écran de connexion** apparaît, allumez la Game Boy Advance. Le reste de la procédure est la même que celle décrite à l'étape 3.

L'option LINK est ajoutée en bas à droite du **menu principal** de MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR.

Données transférées

Lors de la connexion, vous pouvez transférer les données suivantes :

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR	MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
• Données des personnages créés dans le **mode Aventure**. • Commentaires. • Clubs.	• Points d'expérience acquis. • Niveaux dans MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR (résultats de tous les modes).

Changer de clubs

Lorsqu'un personnage du **mode Aventure** ayant des nouveaux clubs joue dans MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR, tous les autres joueurs peuvent aussi choisir ces clubs.

Changer les clubs pour... p. 27

Sur l'**écran de sélection des personnages** de MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR, appuyez sur le bouton X pour que s'affiche **l'écran de sélection des clubs**.

Poussez le Stick directionnel vers le haut ou le bas pour choisir entre BOIS, FERS et WEDGES, puis poussez vers la gauche ou la droite pour choisir les clubs que vous voulez utiliser. Appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Les nombres en blanc indiquent la performance actuelle du personnage. Les nombres en rouge indiquent la nouvelle performance du personnage s'il sélectionne les nouveaux clubs. Si les nombres sont en bleu, cela indique que la performance va diminuer.

Une fois que la sélection des clubs est terminée, vous passez à l'**écran de sélection du mode de jeu**.

Connecter le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE

Suivez les instructions ci-dessous pour connecter la NINTENDO GAMECUBE et la console Game Boy Advance au moyen du câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE.

Equipement nécessaire :

- Console Game Boy Advance 1
- Console NINTENDO GAMECUBE 1
- Manette NINTENDO GAMECUBE 1
- Memory Card (carte mémoire) comportant un fichier de sauvegarde de MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR 1
- Cartouche de jeu MARIO GOLF: ADVANCE TOUR 1
- Disque de jeu MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR 1
- Câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE 1

Se connecter :

1. Insérez la cartouche de jeu dans la console Game Boy Advance.
2. Insérez le disque de jeu dans la NINTENDO GAMECUBE.
3. Connectez le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE à la NINTENDO GAMECUBE. Reportez-vous au schéma de la page 36 pour le branchement au port manette.
4. Connectez le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE à la console Game Boy Advance.
5. Pour la suite de la procédure, veuillez vous reporter à la page 32.

Ne connectez pas de câble dont vous ne vous servez pas !

Précautions d'emploi

Dans les cas suivants, la connexion peut échouer ou un problème peut survenir :

- Si la mauvaise cartouche de jeu ou le mauvais disque de jeu est inséré(e) dans une des consoles de jeu.
- Si vous utilisez un câble autre que le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE.
- Si le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE n'est pas correctement inséré dans l'une des consoles de jeu.
- Si le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE est retiré pendant le transfert des données.
- Si la NINTENDO GAMECUBE ou la console Game Boy Advance est éteinte pendant le transfert de données ou si le bouton RESET de la NINTENDO GAMECUBE est enfoncé.

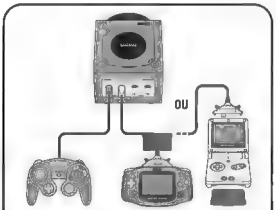


Schéma de connexion du câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE.

Mode Jeu

1. Commencer à jouer

Le **mode Jeu** est disponible seulement si vous avez créé votre personnage principal (voir page 7).

Sur l'**écran titre**, appuyez sur START ou sur le bouton A pour faire apparaître le **menu principal**. Sélectionnez JEU (voir p. 8).

2. Choisir un personnage

Choisissez le personnage de votre choix avec la manette ✚. Vous pouvez rendre votre personnage GAUCHER en appuyant sur le bouton L. Appuyez de nouveau sur le bouton L pour que votre personnage soit DROITIER. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection. Au début, vous pouvez choisir l'un des six personnages suivants : Mario, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Neil ou Ella. Vous débloquerez de nouveaux personnages au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

Tous les personnages disponibles apparaissent ici. Appuyez sur bas sur la manette ✚ pour voir Neil et Ella.

Des informations sur chaque personnage apparaissent ici. Le nombre correspond à la distance de drive et la flèche à l'orientation des balles. Si la ligne est rouge, la trajectoire est haute ; si elle est bleue, la trajectoire est basse.

Si votre personnage a obtenu de nouveaux clubs en **mode Aventure**, vous pouvez accéder à l'**écran de sélection des clubs** en appuyant sur SELECT (voir p. 27).

3. Choisir un mode

Après avoir choisi votre personnage, l'**écran de sélection du mode de jeu** apparaît (voir p. 41).

4. Choisir un parcours

Les parcours disponibles diffèrent selon le **mode de jeu**. Vous pouvez débloquer de nouveaux parcours en remplissant certaines conditions en cours de jeu.

Choisissez le nombre de trous et choisissez de jouer depuis l'aire de départ avant (F) ou l'aire de départ arrière (B).

5. Définir des handicaps

Dans certains **modes de jeu**, vous pouvez définir des handicaps. Pour cela, appuyez sur le bouton R à partir de l'**écran de sélection du parcours**.

Définir des handicaps p. 48

Sauvegarde et chargement des données de jeu

Vous pouvez sauvegarder votre partie en sélectionnant SAUVEGARDER dans le **menu de pause**.

Sauvegarder en mode Aventure p. 26 et 28

Mode Multijoueur

Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer à une partie MULTIJOUEUR dans MARIO GOLF: ADVANCE TOUR.

MULTIJOUEUR avec une Game Boy Advance

Sur le **menu principal**, sélectionnez MULTIJOUEUR, puis SANS CABLE GBA GAME LINK. Ensuite, sélectionnez le nombre de joueurs qui vont participer, le personnage de chaque joueur et le mode dans lequel vous souhaitez jouer. Appuyez sur le bouton A pour confirmer vos sélections.

MULTIJOUEUR en link

Sur le **menu principal**, sélectionnez MULTIJOUEUR, puis AVEC CABLE GBA GAME LINK. Un des joueurs doit appuyer sur le bouton A pour terminer la connexion et commencer à jouer. Ensuite, chaque joueur doit choisir un personnage et un joueur doit choisir le mode dans lequel vous allez jouer. Appuyez sur le bouton A pour confirmer les choix.

Transférer le cable Game Boy Advance Game Link p. 10

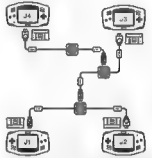
Connecter le câble Game Boy Advance Game Link

Equipement nécessaire

Game Boy Advance	Une par joueur
Cartouches	Une par joueur
Câbles Game Boy Advance Game Link	2 joueurs: 1 câble
	3 joueurs: 2 câbles
	4 joueurs: 3 câbles

Connexion des câbles

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.
2. Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.
3. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
4. Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur.



Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.
- Le joueur qui connectera la prise violette dans sa Game Boy Advance sera le joueur 1.

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.
- Si les câbles Game Boy Advance Game Link sont mal connectés aux consoles Game Boy Advance.
- Si un des câbles Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectées entre elles.
- Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.

Modes de jeu

Jouez à ce que vous voulez ! En **mode Jeu** ou en **mode Multi-joueur**, choisissez le mode auquel vous voulez jouer sur l'**écran de sélection du mode de jeu** puis appuyez sur le bouton A.

Dans ce manuel, si vous voyez un **H** à côté du nom d'un jeu, cela signifie que vous pouvez définir des handicaps sur l'**écran des handicaps du mode Histoire**. p. 48

Deux joueurs d'une équipe lancent la balle chacun leur tour. Vous pouvez faire des doubles en PARTIE PAR COUPS (p. 44), PARTIE PAR TROUS (p. 46), JACKPOT (p. 43) et SKINS GAME (p. 46).

En **mode Jeu**, utilisez la manette ✚ pour choisir les trois joueurs « Ordinateur » contre lesquels vous allez jouer et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

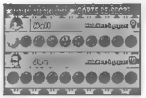
En **mode Multijoueur**, organisez les équipes sur l'**écran de sélection des équipes**. Utilisez la manette ✚ pour choisir les équipes et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

DUEL

JEU ✓
MULTIJOUEUR ✗

Affrontez en duel un personnage contrôlé par l'ordinateur en utilisant les règles de la PARTIE PAR TROUS.

A la fin de chaque trou, vous pouvez voir le classement provisoire sur le TABLEAU DES RESULTATS et la CARTE DE SCORE.

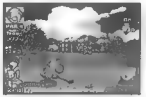


DEFI PORTES

1 ✗
MULTIJOUEUR ✓

Lancez les balles à travers les portes qui se trouvent sur le parcours. En **mode Multijoueur**, vous pouvez choisir entre COMPETITION et DEFI. En **mode Jeu**, seul DEFI est disponible.

Même si votre balle traverse toutes les portes, il faut faire le PAR pour valider le trou !



COMPETITION H

Jouez six trous contre d'autres joueurs et gagnez le plus de trous possible.

DEFI

Choisissez un parcours en appuyant sur haut ou bas sur la manette ✚ et choisissez un trou en appuyant sur gauche ou droite sur la manette ✚. Quand vous terminez un trou, vous obtenez une étoile dorée pour ce trou. Si vous remplissez certaines conditions, vous débloquerez d'autres parcours de DEFI PORTES.

JACKPOT H

1 ✓
MULTIJOUEUR ✓

Au JACKPOT, le score se calcule selon le barème indiqué plus bas. Vos clubs sont choisis au début de chaque trou (vous avez toujours un putter). Après avoir sélectionné JACKPOT, vous avez le choix entre QUATRE ROULEAUX et TROIS ROULEAUX.

Les rouleaux

Appuyez sur le bouton A pour arrêter les rouleaux un par un de gauche à droite. Le premier rouleau choisit un club de longue portée, le deuxième un club de moyenne portée et le troisième un club de faible portée.

Si un des rouleaux s'arrête sur une ☆, vous n'aurez pas de club pour ce rouleau. En revanche, si vous alignez trois étoiles, vous pourrez utiliser tous vos clubs !

Si vous jouez à QUATRE ROULEAUX, un quatrième rouleau décide d'une condition spéciale.

Barème

Dans ce mode, les points sont calculés à partir de votre résultat sur chaque trou. Le nombre de points attribués pour chaque performance est indiqué à droite. Le joueur qui aura cumulé le plus de points gagne !

DOUBLE BOGEY	0
BOGEY	1
PAR	2
BIRDIE	3
EAGLE	4
TROU EN UN	5
ALBATROS	5

GOLF DE VITESSE

JEU ✓ MULTIJOUEUR ✗

Finissez la partie le plus vite possible ! Le chronomètre se met en marche au moment où vous commencez la partie et ne s'arrête que quand vous finissez le parcours !
Le temps et le score comptent. Si vous finissez la partie en moins de 100 minutes, vos résultats sont sauvegardés dans RECORDS.

PARTIE PAR COUPS

H

JEU ✓ MULTIJOUEUR ✓

Totalisez le moins de coups sur l'ensemble du parcours pour gagner !

Peach

La jolie princesse du Royaume Champignon ! Elle aussi, elle joue au golf ?!?

ENTRAINEMENT

JEU ✓ MULTIJOUEUR ✗

Ce mode prévu pour un joueur est idéal pour acquérir de la technique. Choisissez le parcours et le trou et jouez autant que vous le voulez ! Vous pouvez également modifier les conditions météo.

Choisir un parcours

Passez d'une option à l'autre avec les boutons L et R. Le bouton L vous permet de choisir le parcours et le trou tandis que le bouton R vous permet de modifier les conditions météo. Utilisez la manette ✚ pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Modifier les conditions météo

Vous pouvez également modifier les conditions météo en sélectionnant CHANGER METEO à partir du **menu de pause**. L'écran de gauche apparaît alors.

✚ Sélectionner une option

✚ Ajuster les paramètres

Appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B pour revenir au **menu de pause**.

Donkey Kong

Il ne swingue qu'avec une main, mais il joue très bien !

PARTIE PAR TROUS

JEU / MULTIJOUEUR

Dans ce mode prévu pour deux joueurs, le joueur qui a le score le plus bas sur un trou remporte une médaille. La partie s'arrête quand le parcours est fini ou lorsqu'il est impossible pour l'un des joueurs de rattraper l'autre, étant donné le nombre de trous restants.

Ce mode peut également être joué en équipes. Choisissez JEU ou MULTIJOUEUR puis DOUBLE (voir p. 41).

SKINS GAME

JEU / MULTIJOUEUR

Dans ce mode prévu pour deux à quatre joueurs, le joueur qui termine un trou avec le moins de coups reçoit un point. Si deux joueurs ou plus obtiennent le même score, le point pour ce trou est reporté sur le trou suivant. Le joueur qui totalise le plus de points à la fin de la partie gagne.

Ce mode peut également être joué en équipes. Choisissez JEU ou MULTIJOUEUR puis DOUBLE (voir p. 41).

OBJECTIF DRAPEAU

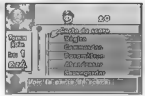
JEU / MULTIJOUEUR

Rapprochez-vous le plus près du trou. Les joueurs ont droit à un coup par trou. Après chaque lancer, la distance de la balle par rapport au trou s'ajoute à la distance totale.

Si la balle n'atterrit pas sur le green, la distance par défaut pour ce trou est de 30 mètres. Ayez la plus faible distance totale !

Menu de pause

Lors d'une partie, vous pouvez afficher le **menu de pause** et ainsi mettre le jeu en pause en appuyant sur START. Le **menu de pause** diffère en fonction du jeu auquel vous jouez.



p. 28

CARTE DE SCORE Voir des données telles que le SCORE et le TABLEAU DE CLASSEMENT.

REGLES Voir les REGLES du mode de jeu auquel vous jouez.

COMMANDES Voir les fonctions associées aux boutons de la manette.

PARAMETRES Modifier les PARAMETRES de jeu.

- Ecran de lancer 3D — Activer (ON) ou désactiver (OFF) cet écran.
- MUSIQUE — Activer (ON) ou désactiver (OFF) la musique d'ambiance.

ABANDONNER Quitter le trou en cours. Votre score total sera alors de trois fois le PAR sur ce trou.

SAUVEGARDER Sauvegarder et/ou quitter le jeu (voir p. 38).

SAUVEGARDER ET QUITTER Sauvegarder et/ou quitter la partie.

RECOMMENCER TROU Recommencer le trou en cours à partir de l'aire de départ.

TROU SUIVANT Arrêter le trou en cours.

ARRETER PARTIE Quitter la partie en cours et retourner au **menu principal**.

MENU PRINCIPAL Quitter le mode et retourner au **menu principal**.

ARRETER MINI-JEU Arrêter le mini-jeu en cours.

ARRETER ENTRAINEMENT Arrêter l'entraînement.

CHANGER METEO Modifier les conditions météo (voir p. 45).

Définir des handicaps

Certains **modes de jeu** présentés dans les pages 41 à 46 sont accompagnés d'un [H]. Cela signifie que vous pouvez définir des handicaps. Ainsi, des joueurs de niveaux différents peuvent s'affronter à la loyale.

Ecran des handicaps

Pour accéder à l'**écran des handicaps**, appuyez sur le bouton R à partir de l'**écran de sélection du parcours**.

Sélectionner une option — Définir les handicaps

Une fois que les handicaps sont définis, appuyez sur le bouton A pour commencer la partie.

SIMULATION

Réglez la ligne de simulation sur LIEU D'ATTERRISSAGE ou LIEU D'ARRET.

MULLIGAN(S)

Choisissez le nombre de MULLIGANS que chaque joueur aura à sa disposition. Un mulligan permet au joueur de retenter une balle sans prendre un coup de pénalité.

AIRE DE DEPART

Choisissez l'AIRE DE DEPART à partir de laquelle chaque joueur jouera. La BACK TEE (aire de départ arrière) est plus éloignée du trou que la FRONT TEE (aire de départ avant) et est donc plus difficile.

Tableau de classement et carte de score

Le TABLEAU DE CLASSEMENT et la CARTE DE SCORE sont utilisés en tournoi. La CARTE DE SCORE est également utilisée dans de nombreux autres **modes de jeu**. Vous pouvez y accéder à partir du **menu de pause**. Appuyez sur gauche ou droite sur la manette ✚ pour passer du tableau de classement à la carte de score. Appuyez sur le bouton B pour revenir au **menu de pause**.

Le tableau de classement

Les statistiques de tous les joueurs participant à un TOURNOI sont affichées ici. Pour toutes les consulter, appuyez sur haut et bas sur la manette ✚.

Personnage

Cherchez le symbole de votre personnage sur le TABLEAU DE CLASSEMENT.

TROU

Le dernier trou terminé est affiché ici.

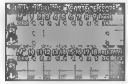
La carte de score

Lors d'un tournoi, le numéro du trou, le PAR, le score, le nombre de PUTTS et d'autres informations sont indiqués ici.

BADGES

Les BADGES obtenus lors du tournoi sont affichés ici.

L'écran change selon le **mode de jeu**.



FRONT et BACK

Les statistiques des 9 premiers trous (FRONT) et des 9 derniers trous (BACK) sont affichées dans cette colonne.

Caractéristiques des parcours

Dans ce jeu, il y a des parcours comme vous n'en verrez jamais dans les clubs de golf habituels !

FAIRWAYS RAPIDES

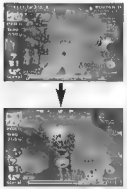
Les balles roulent beaucoup plus vite sur ces fairways que sur les fairways normaux !

Tuyaux

Si la balle atterrit dans un tuyau, elle ressortira d'un tuyau de même couleur mais à un endroit différent !

PLAQUE DE JEU

Si la balle atterrit sur l'une d'entre elles, un interrupteur s'enclenchera et des changements se produiront !



Yoshi

Même le gentil petit Yoshi s'est mis au golf !

Notes

Notes

Notes

[0603/FRA/AGB]

[0703/NFR/AGB]

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

[0503/NBE-FR/AGB]

Art.-Nr. 1524241 M · 08.04/Ing. [0203/ESP/AGB]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Gracias por adquirir MARIO GOLF™: ADVANCE TOUR para tu consola Game Boy Advance™ de Nintendo®.

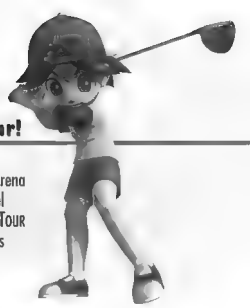
IMPORTANTE Ise con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

© 2004 NINTENDO/CAMELOT
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2004 NINTENDO

ÍNDICE

Antes de empezar 6
El menú principal. 8
El mando (en el campo). 12
Antes del swing. 14
El golpe 16
¡A jugar! 22
Modo Historia 24
Cómo competir en Toadstool Tour. . . 32
Modo Juego rápido 37
Partidas multijugador 39
Modos de juego. 41
Menú de pausa durante el juego . . . 47
Handicaps 48
Grupo de líderes y Tarjeta de campo. . 49
Características de los campos 50



¡Aquí está Mario Golf: Advance Tour!

¡Disfruta del golf con MARIO GOLF™: ADVANCE TOUR! ¡Entrena sin descanso hasta convertirte en una estrella mundial del golf! ¡Transfiere tu personaje a MARIO GOLF™: TOADSTOOL TOUR de la consola NINTENDO GAMECUBE™ y mide tus fuerzas con nuevos personajes y campos!

Antes de empezar

Inserta el cartucho de MARIO GOLF: ADVANCE TOUR en la Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Cuando aparezca la **pantalla del título**, pulsa START o el Botón A para empezar a configurar tu personaje. Para más información sobre cómo crear tu personaje, consulta la página 7 de este manual.

El Mando (en el Modo Historia)

✣ Mover el personaje. Seleccionar.	Ⓐ Hablar e investigar. Confirmar.
	Ⓑ Cancelar.
✣ + Ⓑ Correr.	○ START Pausa. (Pág. 28)

¡Dos protagonistas!
¡Elige el que más te guste!

Tanto Ella como Neil se han entrenado con Kid. Ella es inteligente y trabajadora. Sus golpes son altos y rectos.

Ella

Neil

Otro de los antiguos alumnos de Kid. Sus golpes son de trayectoria baja y con algo de draw.

El personaje que no elijas al principio de la partida será tu pareja de dobles en el **Modo Historia**.

Configura tu personaje.

1. Configura el personaje.

Cuando empieces una partida, tendrás que configurar el personaje con el que jugarás. Decide si será chico o chica, diestro o zurdo así como sus puntos fuertes.

2. Introducción de un nombre.

Una vez confirmes la configuración del personaje, dale un nombre. Selecciona las letras con el ✣ Panel de Control y pulsa el Botón A para confirmar.

3. ¡A jugar!

En cuanto elijas un nombre, ¡podrás comenzar a disfrutar del **Modo Historia**! Después de la introducción en la OFICINA DEL DIRECTOR DEL CLUB MARION, podrás ir a donde quieras.

Una vez que tengas tu personaje, pulsa START o el Botón A en la **pantalla del título** para ir al **menú principal**.

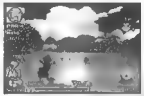
El menú principal

HISTORIA

Enfréntate a otros golfistas del circuito y demuestra que tú eres la estrella indiscutible del golf (ver pág. 24).

JUEGO RÁPIDO

Pasa directamente al campo de golf para demostrar lo que vales. Este modo es de un jugador (ver pág. 37).



MULTIJUGADOR

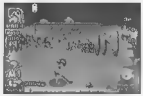
Juega con dos o cuatro jugadores, tanto cooperando por equipos como enfrentándoos entre vosotros. Selecciona el modo que más te guste (ver pág. 39).

RÉCORDS

Consulta las mejores tarjetas de los diferentes modos.

OPCIONES

Configura las diferentes opciones del juego.



EDITOR DE MENSAJES ¡Cambia los mensajes de tu personaje a tu gusto! Durante una partida MULTIJUGADOR, pulsa uno de los botones asignados para enviar un mensaje al resto de los jugadores.

MÚSICA Activa (SÍ) o desactiva (NO) la música del juego. También puedes acceder a este menú desde CONFIGURACIÓN en el **menú de pausa** (ver pág. 47).

DATOS Borra todas las partidas.

INTERCAMBIAR PALOS Intercambia palos con otros jugadores. Podrás hacer uso de esta opción una vez hayas conseguido palos nuevos en el **Modo Historia** (ver pág. 27).

GLOSARIO

¡Consúltalo cuando no entiendas una palabra!

Cómo editar los mensajes

1. Selecciona el mensaje que quieras cambiar

Al empezar una partida, cada botón tiene asignado un mensaje. Antes de nada, selecciona el mensaje que quieras cambiar y pulsa el Botón A.

2. Edita el mensaje

Selecciona un elemento de la esquina superior derecha y pulsa el Botón A. Los apartados modificables se sucederán en el orden siguiente: COLOR DEL BOCADILLO, SONIDO y LETRA. Pulsa el Botón B para volver a la pantalla anterior.

LETRA
Cambia las letras del mensaje.

COLOR DEL BOCADILLO
Cambia el COLOR DEL BOCADILLO.

SONIDO
Cambia el SONIDO que hace el mensaje.

BORRAR
Vuelve a asignar el mensaje original a un botón.

BORRAR UNA LETRA
Borra las letras una por una.

CONFIRMAR
Confirma un mensaje editado.

Cómo intercambiar palos

1. Selección de equipamiento

Para CAMBIAR PALOS se requiere un cable Game Link™ de Game Boy Advance.

2. Conexión

Selecciona OPCIONES y CAMBIAR PALOS en el **menú principal**. Una vez que se haya establecido la conexión entre las Game Boy Advance, uno de los jugadores debe pulsar el Botón A para acceder a la **pantalla de intercambio de palos**.

3. Selección de juegos de palos

Selecciona el juego de palos que quieres cambiar usando el ✣ Panel de Control y pulsa el Botón A para confirmar. No podrás seleccionar el juego de palos que tu contrincante esté usando en ese momento. Cuando ambos jugadores hayan seleccionado los palos, deben seleccionar SÍ y pulsar el Botón A para realizar el cambio. Una vez que se haya realizado el intercambio, pulsa de nuevo el Botón A para volver a la **pantalla de intercambio de palos**.

Para ver una descripción de los palos, selecciona un juego y pulsa el Botón A para volver a la pantalla anterior sin intercambiar los palos, pulsa el Botón B.

El mando (en el campo)

Apuntar
¡No te precipites!

Cambiar el palo (Pág. 19)
Elige el palo más adecuado.

L o **R** **Ajustar el medidor de alcance** (Pág. 20)
Decide el alcance que tendrá tu golpe.

SELECT **Modo cámara** (Pág. 15)

START **Menú de pausa** (Pág. 47)
Detén el juego.

B + **Marcador de impacto**
Decide el punto de impacto antes del golpe. (Pág. 21)

La pantalla

Para más información, consulte las páginas 15–21. Para más información sobre el uso del mando en el **Modo Historia**, ver página 6.

B **Cambiar el tipo de golpe** (Págs. 19 y 23)

Swing automático (Pág. 16)
A Comenzar el swing → **A** Ajustar la fuerza → ¡Swing automático!

Swing manual (Págs. 17 y 18)
Prueba los diferentes efectos.

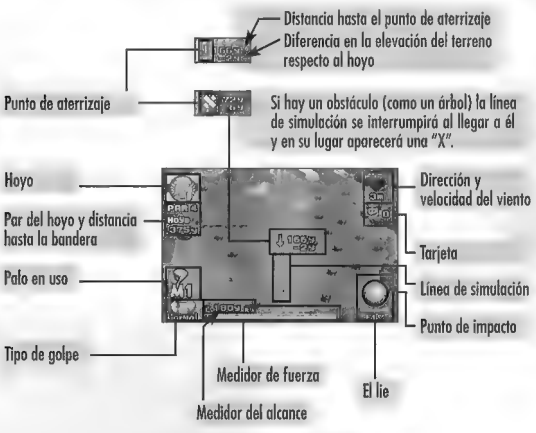
A Comenzar el swing → **B** Ajustar la fuerza

Fija el momento del impacto
A o **B** (Efecto normal)
A **A** Alto
B **B** Bajo

Golpes con efecto Importante: pulsa los botones rápidamente.

Antes del swing

Elementos de la pantalla



Para más información, ver pág. 13 - 23

¡Primero comprueba el estado del hoyo!

Pulsa SELECT mientras juegas para acceder al **modo cámara** y ver el hoyo desde arriba.

Modo cámara — Perspectiva cenital

El mando (en modo cámara)

- ✚ Mover el objetivo
- Ⓐ Salir del **modo cámara**
- Ⓑ Cambiar de cámara
- L Acercar el objetivo
- R Alejar el objetivo
- SELECT Perspectiva cenital

Inclinación del green

Las flechas ▶ que aparecen en el green indican tanto su inclinación como el desnivel. Cuanto más grande sea la flecha, mayor será la inclinación. La bola se desviará en la dirección que indiquen las flechas.

Fíjate en el tamaño de las flechas y en qué dirección apuntan para prever hacia dónde se desviará la bola.

Sin inclinación — Poca inclinación — Mucha inclinación

Comprueba el punto de aterrizaje

Si haces un buen golpe, la bola recorrerá la línea de simulación (la línea de puntos). No olvides comprobar esta línea antes de hacer el golpe (ver pág. 48).

Por cierto, ¡la línea de simulación no tiene en cuenta el viento! Pág. 20

El golpe

Hay dos modos de golpear la bola, para ambos necesitas fijarte en el medidor de fuerza que hay en la parte de abajo de la pantalla. ¡Usa el swing automático hasta que cojas un poco de confianza!

Swing automático (para principiantes)

Ⓐ Empezar el swing → Ⓐ Fijar la fuerza

El alcance del golpe cambiará dependiendo del palo que quieras utilizar y del lie de la bola.

1. Pulsa el Botón A para comenzar el swing.
2. Pulsa el Botón A para fijar la fuerza del golpe.
3. El punto de impacto se fijará al azar (puedes verlo en la línea azul que hay encima del marcador de fuerza).

Al determinar la fuerza con la que se realiza el golpe, cuanto más a la izquierda quede el marcador, más lejos llegará la bola. Si no pulsas ninguno de los botones después de empezar el swing, podrás cancelarlo.

Swing manual (para profesionales)

Ⓐ Empezar el swing → Ⓑ Fijar la fuerza → Ⓐ o Ⓑ Fijar el punto de impacto

1. Pulsa el Botón A para comenzar el swing.
2. Pulsa el Botón A para fijar la fuerza del golpe.
3. Tras haber fijado la fuerza del golpe, pulsa el Botón A o el Botón B cuando el cursor vuelva para determinar el punto de impacto.

Si no eres capaz de fijar el punto de impacto dentro de la zona marcada, fallarás el golpe.

Si te olvidas de hacer el último paso, el golpe saldrá completamente desviado.

¿Cómo hacer un buen swing?

Swing automático

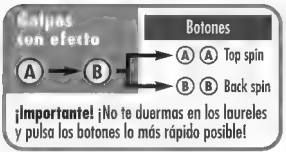
1. ¡Fíjate en la fuerza con la que vas a dar el golpe!
2. ¡A ver si le das en el punto dulce! ¡Suerte!

Swing manual

1. ¡Fíjate en la fuerza con la que vas a dar el golpe!
2. ¡Asegúrate de que el punto de impacto es el correcto! Debido a que controlas todos los aspectos del swing, podrás dar golpes más espectaculares.

Cómo darle efecto a la bola

Con el swing manual, podrás hacer golpes con efecto para afinar aún más la trayectoria de la bola.



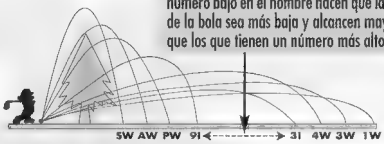
1. Pulsa el Botón A para comenzar el swing
2. Pulsa el Botón B para determinar la potencia del golpe.
3. Tras haber fijado la fuerza del golpe, pulsa la combinación de botones (por ejemplo Ⓐ Ⓐ) que desees dentro de la zona en la que se delimita el punto de impacto.

Pulsa los botones para introducir el efecto dentro de esa zona. El punto de impacto se fijará cuando pulses uno de los botones por primera vez.

Antes del swing

Selecciona el palo con cuidado

Para seleccionar el palo más adecuado a cada situación, tendrás que tener en cuenta diferentes factores. Si quieres que la bola llegue lejos, usa una madera o un hierro bajo. Si estás cerca del green o en un búnker, usa un wedge. Antes de cada golpe, se selecciona automáticamente el palo que más se ajusta al lie de la bola, pero puedes cambiarlo con el ✚ Panel de Control.



¿Quieres que la bola llegue aún más lejos?

Pulsa el Botón B para cambiar de un golpe NORMAL a uno con más FUERZA (el medidor de la fuerza será de color rojo). Este tipo de golpes aumentará el alcance de la bola. Dispones de un número limitado de golpes con FUERZA, pero si consigues aplicar la máxima fuerza posible y justo en el punto dulce, no gastarás golpes.

¡Pulsa Ⓑ para hacer un golpe con más FUERZA!
Pulsa el Botón B de nuevo para hacer un tiro NORMAL.

¿Quieres cambiar el alcance del golpe?

Si no puedes encontrar un palo que mande la bola justo a la distancia que necesitas, usa el Botón L o el Botón R para fijar el medidor de alcance (@1@2@3@). ¡Úsalo para tener una referencia para tu swing en los golpes cortos!

Cambiar el marcador de distancia: L o R

Pulsa el Botón R para moverlo hacia la derecha.

1.

Por ejemplo, si quieres que la bola se detenga a 140 yardas, mueve el indicador a la derecha con el Botón R. Cuando lo hagas, la línea de simulación cambiará automáticamente.

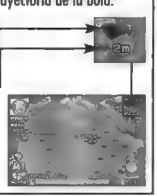
2.
Pulsa el Botón A para comenzar el swing.

3.
Cuando el cursor llegue a la marca de las 140 yardas, pulsa el Botón A para realizar un swing automático o el Botón B para hacer uno manual.

¡No te olvides del viento! El viento puede alterar por completo la trayectoria de la bola.

Tanto la línea de simulación como el punto de aterrizaje ignoran la dirección y fuerza con la que sopla el viento. Intenta adivinar la trayectoria de la bola teniendo en cuenta la dirección y fuerza del viento, y luego ajusta el golpe usando el Botón L o el Botón R o moviendo el ✚ Panel de Control hacia la izquierda o la derecha.

Lógicamente, cuanto más fuerte sople el viento, más se desviará la bola.



El punto de impacto

Antes de hacer el golpe, mantén pulsado el Botón B para acceder al **modo marcador de impacto**. La línea de simulación cambiará si cambias el punto de impacto. Usa el ✚ Panel de Control mientras te encuentres en este modo para cambiar el punto de impacto.

Cambiar el punto de impacto: B + ✚

1.
Antes del golpe, mantén pulsado el Botón B y mueve el punto de impacto con el ✚ Panel de Control. Cuando la línea de simulación se ponga sobre el punto a donde quieres mandar la bola, ¡prepara el swing!

2. Pulsa el Botón A para comenzar el swing.

3.
Usa el ✚ Panel de Control para mover el punto de impacto.

Cuando haya comenzado el swing y la barra de fuerza esté en movimiento, puedes usar el ✚ Panel de Control para mover el punto de impacto. ¡Tienes que poner la marca sobre el punto de impacto que fijaste en el primer paso!

4.
Decide la fuerza que le quieres imprimir al golpe usando el Botón A (para el swing automático) o con el Botón B (para el swing manual).

Puedes cambiar el punto de impacto usando el ✚ Panel de Control hasta que finalice el swing.

¡A jugar!

1 El golpe desde el tee: el primer golpe

Uno de los objetivos que todo buen golpe desde el tee debe cumplir es el de dejar la bola en un lugar favorable para el segundo golpe.

¡Prepárate!

- Comprueba la dirección y la velocidad del viento.
- Ajusta el punto de aterrizaje moviendo el ✚ Panel de Control hacia la derecha o la izquierda. También puedes ajustar el alcance del golpe con el Botón L o el Botón R.

2 Segundo golpe: ¡a por el green!

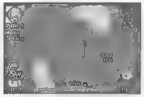
En los hoyos medios o largos, deberías llegar al green o al menos quedarte cerca del antegreen. Pulsa el ✚ Panel de Control hacia arriba o hacia abajo para seleccionar el palo.

Porcentaje del lie

Representa la distancia que se restaría o sumaría a la distancia del golpe. Se basa en el lie de la bola, así, cuanto peor sea éste, más alto será el porcentaje y más difícil será controlar el golpe.

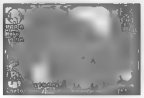
Este porcentaje variará dependiendo de qué palo se vaya a usar.

3 El approach: el golpe de aproximación



Cuando la bola se encuentre a menos de 60 yardas del hoyo, el tipo de golpe cambiará automáticamente a APPROACH. La barra que mide la fuerza del golpe es de color azul y la distancia máxima que se puede alcanzar con un palo es de 60 yardas. Para hacer un golpe NORMAL, pulsa el Botón B.

4 El putt: ¡hoyo a la vista!



1. Las marcas verdes ▸ del green siguen la inclinación del terreno y apuntan hacia las zonas más bajas. Ten en cuenta que cuanto más grandes sean las flechas, más desnivel presenta el terreno. Fíjate bien en las flechas antes de hacer un putt, la inclinación puede afectar a la velocidad y dirección de la bola. Puedes cambiar la dirección del golpe si pulsas el ✚ Panel de Control a la derecha o a la izquierda. En el green solo podrás utilizar el putt; pulsa el Botón B para elegir uno de los tres tipos de putts que hay. ¡Decide cuál es el mejor en función de la distancia hasta la bandera!

2. Pulsa el Botón A para comenzar el swing.

3. Pulsa el Botón A o el Botón B para decidir la fuerza.

Una vez que la barra se llene del todo, empezará a vaciarse de nuevo. Si no has pulsado ningún botón mientras se llenaba, podrás hacerlo mientras se vacía.

Puedes cambiar el alcance del golpe si pulsas el Botón L o el Botón R. Si el hoyo se encuentra en un punto más elevado que la bola, lo mejor es que aumentes el alcance del golpe para compensar la deceleración de la bola.

Modo Historia

¡Progresa y mejora tu personaje en el competitivo mundo del golf! Tu historia empieza en el CLUB MARION y te llevará a competir contra los campeones de los diferentes clubes. Aprende, mejora, gana experiencia... ¿Para qué? ¡Pues para llegar a ser la mayor estrella del golf de la historia! Si lo consigues, puede que el mismísimo Mario te invite a su club...

Una vez que hayas creado tu personaje, selecciona HISTORIA en el **menú principal**.

RESIDENCIA

Visita los diferentes clubes, derrota a tus rivales y conviértete en una estrella.

TORNEO INDIVIDUAL

¡Inscríbete en todos los torneos que puedas! Si quedas entre los tres primeros de un torneo, tendrás derecho a clasificar en el siguiente torneo de la temporada.

TORNEO DOBLES

¡Forma un equipo y compite en un TORNEO DOBLES! ¡Turnaos para realizar los golpes!

JUEGO POR HOYOS

Compite contra las estrellas de los diferentes clubes en esta modalidad. ¡Derrótalas una por una!

JUEGO POR HOYOS DOBLES

Compite con tu compañero contra los mejores equipos de los diferentes clubes en esta modalidad. ¡Derrótalos uno por uno!

DATOS DEL PERSONAJE

Consulta los datos sobre tu juego.

¡Cómo ganar experiencia y subir de nivel!

A medida que progreses en la HISTORIA, ganarás puntos de experiencia con los que podrás mejorar tanto tu juego como el de tu pareja en dobles. ¡Consigue cuantos puntos de experiencia puedas para llegar a ser una gran estrella del golf!

Cuando consigas puntos de experiencia, mueve el ✚ Panel de Control hacia la derecha o hacia la izquierda para decidir a qué personaje se los vas a dar. Una vez que lo hayas seleccionado, muévelo hacia arriba o hacia abajo para repartir los puntos y pulsa el Botón A para terminar.
Atención: se mostrarán automáticamente los puntos que faltan para subir de nivel.

En la **pantalla de nivel**, puedes mejorar ciertas habilidades de tu personaje individualmente. Selecciona la característica que desees potenciar y confírmalo pulsando el Botón A.

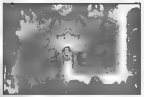
Los resultados que obtengas en los TORNEOS INDIVIDUALES, los TORNEOS DOBLES, el JUEGO POR HOYOS, y el JUEGO POR HOYOS DOBLES afectarán a tu personaje en la HISTORIA.
Si desde la **pantalla de selección de modo** de la HISTORIA participas en un TORNEO INDIVIDUAL será como si lo hicieses accediendo a él desde el mapa en RESIDENCIA.

Vamos a darnos un paseo

Si te vas DE PASEO, podrás visitar muchos lugares.

CASA CLUB MARION

Este edificio con aspecto de castillo medieval es el club de origen de tu personaje. Habla con los otros miembros del club para enterarte de quién es la estrella del club o aprender cosas nuevas.



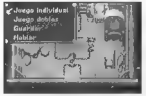
RESIDENCIA DEL CLUB MARION

Aquí es donde vive tu personaje. Cuando ganes un TORNEO INDIVIDUAL o un TORNEO DOBLES, las copas aparecerán en tu habitación.

Habla con tu pareja de dobles

La pareja de dobles de tu personaje vive en la habitación de al lado; habla con ella y juega a dobles. Si seleccionas GUARDAR, te ayudará a guardar la partida (ver pág. 28). Si has guardado la partida, podrás retomarla en donde la dejaste la próxima vez que elijas empezar desde la RESIDENCIA.

Si quieres tomar parte en una competición de dobles, selecciona JUEGO DOBLES cuando hables con tu pareja de dobles.



ZONA DEL JEFE DE CADDIES

Cada campo dispone de instalaciones para el JEFE DE CADDIES. En su caseta podrás pedir permiso para jugar una RONDA DE PRÁCTICA, un TORNEO INDIVIDUAL o un TORNEO DOBLES. Tienes que enterarte también de dónde se encuentra el campo de prácticas de cada club, ¡asiste a las clases que dan los profesionales!

TIENDA DE PALOS A MEDIDA

No dejes de visitar la mejor tienda de palos de golf. Si consigues un VALE DE PALOS, llévaselo para que te haga un juego de palos a medida. En la tienda también podrás cambiar los palos que uses.

Cambiar de palos

Una vez que dispongas de palos nuevos, habla con el dueño de la tienda de PALOS A MEDIDA para cambiar de palos. También puedes cambiar de palos si seleccionas DATOS DEL PERSONAJE (tanto en el **menú de pausa** como en la **pantalla de inicio del Modo Historia**) y pulsas el Botón SELECT.

Mueve el ✣ Panel de Control hacia arriba o hacia abajo para seleccionar las MADERAS, los HIERROS o los WEDGES. Muévelo hacia la derecha o hacia la izquierda para seleccionar el tipo de palo que quieras utilizar y pulsa el Botón A para confirmar.

Los números que aparecen en blanco representan el alcance de los palos y los números en rojo representan el alcance que tendrán si seleccionas ese palo. Los números azules representan lo que disminuirá el alcance.

Menú de pausa en el Modo Historia

Si pulsas START en el **Modo Historia** y no estás participando en ninguna competición, aparecerá el siguiente **menú de pausa**.

Menú de pausa pág. 47

DATOS DEL PERSONAJE Comprueba el estado de tu personaje y el de tu compañero. También puedes cambiar de palo.

ESTADÍSTICAS Comprueba tus puntuaciones y resultados obtenidos en las partidas del **Modo Historia** en los que hayas participado.

SALVAPANTALLAS Este modo te permite ahorrar pilas. Presiona simultáneamente los Botones SELECT, L y R para volver al juego.

CONFIGURACIÓN Modifica aquí diversas opciones.

- VELOCIDAD DE LOS MENSAJES — Ajusta la velocidad a la que se muestran los mensajes.
- MÚSICA — Enciende (SÍ) o apaga (NO) la música.
- ENCENDER O APAGAR — Activa (SÍ) o desactiva (NO) el auto-salvapantallas. Si activas esta opción, el SALVAPANTALLAS se activará automáticamente si no tocas ningún botón durante tres minutos.

GUARDAR Y SALIR Guarda la partida y sal del juego.

Cómo guardar en el Modo Historia...

Para guardar la partida en el **Modo Historia**, elige la opción GUARDAR Y SALIR en el **menú de pausa** o selecciona GUARDAR cuando hables con tu pareja. Si quieres seguir jugando, volverás a empezar desde el lugar en el que estuvieras la última vez que guardaste.

Hablar con tu pareja Pág. 26

Personajes del Modo Historia

Kid

Leyenda viva del golf, Kid se retiró del circuito tras una carrera lastrada por las lesiones. Ahora se dedica a enseñar golpes maestros a Neil, Ella, Buzz y Helen.

Buzz

Alumno de Kid, Buzz rivaliza con Neil y Ella para convertirse en un maestro consagrado.

Helen

Helen hace dúo con Buzz. Ella también es una alumna aventajada de Kid.

CLUB MARION

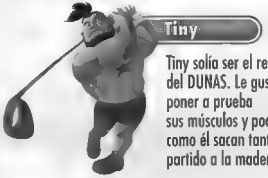
Putts

Antiguo campeón del MARION, ahora está centrado sobre todo en su juego de dobles.

Joe

Actual campeón del CLUB MARION. Durante su juventud hizo sus pinitos como bailarín de discoteca, de ahí su excelente sentido del ritmo y la belleza de su swing.

CLUB DUNAS



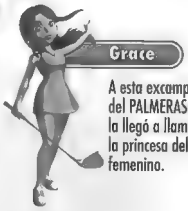
Tiny

Tiny solía ser el rey del DUNAS. Le gusta poner a prueba sus músculos y pocos como él sacan tanto partido a la madera.

Azalea

Azalea es una excelente atleta y una golfista de indudable talento. Ha sido la última campeona del DUNAS.

CLUB PALMERAS



Grace

A esta excampeona del PALMERAS se la llegó a llamar la princesa del golf femenino.

Sherry

Sherry es la vigente campeona del PALMERAS. Su madre la llevaba a entrenar desde la más tierna infancia.

CLUB BREZAL

Gene

Este genio es el rival a batir para todo golfista que se precie. En los circuitos se le conoce simplemente como el rey del birdie.

Cómo competir en Toadstool Tour

Si tienes una consola NINTENDO GAMECUBE y el juego MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR, usa el cable Game Boy Advance™ de NINTENDO GAMECUBE™ para transferir tus personajes a MARIO GOLF: ADVANCE TOUR.

Pueden darse errores de conexión cuando:
- No haya ninguna Memory Card (tarjeta de memoria) de NINTENDO GAMECUBE insertada en la consola NINTENDO GAMECUBE.
- No hayas creado ningún personaje en MARIO GOLF: ADVANCE TOUR.

Pág 7

1. Conecta las consolas y enciende tu NINTENDO GAMECUBE

Sigue las instrucciones de las págs. 35 y 36, realiza las conexiones necesarias y luego enciende la consola NINTENDO GAMECUBE. Cuando aparezca la **pantalla del título**, ve al paso 2.

2. Enciende (ON) la consola Game Boy Advance

Al encender (ON) la consola Game Boy Advance, aparecerá automáticamente la **pantalla de conexión**. Pulsa el Botón A en el mando de NINTENDO GAMECUBE y aparecerá la **pantalla de conexión** en tu televisor.

3. Comienza la transmisión de datos

Al pulsar el Botón A en la consola Game Boy Advance, en **la pantalla de NINTENDO GAMECUBE** aparecerá el mensaje: ¿DESEAS CONECTARTE CON LA CONSOLA GAME BOY ADVANCE? Selecciona SÍ y pulsa el Botón A en la consola Game Boy Advance para comenzar la transmisión de datos. Pulsa el Botón A hasta que se hayan descargado todos los datos. Una vez completada la transmisión, pulsa el Botón B en la consola Game Boy Advance y el Botón B en el mando de NINTENDO GAMECUBE.

Cómo transmitir datos a partir de la primera vez

Cuando hayas realizado una primera transmisión de datos, la opción LINK se añadirá al **menú principal** de MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR. Si deseas transmitir datos a partir de entonces, selecciona LINK en el paso 1 y, cuando aparezca la **pantalla de conexión**, enciende (ON) la consola Game Boy Advance. A continuación, ve al paso 3.

La opción LINK aparecerá en la esquina inferior derecha del **menú principal** de MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR.

Datos que puedes transmitir

Cuando realices la conexión, podrás transmitir los siguientes datos:

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR	MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
• Datos de personajes creados en el **Modo Historia**. • Mensajes. • Palos.	• Puntos de experiencia obtenidos. • Niveles de los personajes de MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR (resultados de cada modo).

Cómo cambiar de palo

Cuando un personaje del **Modo Historia** que tenga palos nuevos compita en MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR, todos los demás jugadores podrán también elegir esos palos.

Pág. 27

En la **pantalla de selección de personaje** de MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR, pulsa el Botón X para abrir la **pantalla de selección de palos**.

Inclina arriba o abajo el Stick de Control para seleccionar MADERAS, HIERROS o WEDGES, y luego inclínalo a derecha o izquierda para seleccionar el palo en concreto que deseas usar. Pulsa el Botón A para confirmar.

Los números blancos indican la distancia en yardas del drive del personaje. Los números rojos muestran cómo cambiaría dicha distancia seleccionando el nuevo palo. El color azul indica que el alcance del drive disminuye.

Cuando hayas terminado la selección, pasa a la **pantalla de selección** de modo.

Conexión del cable Game Boy Advance de NINTENDO GAME CUBE

A continuación se explica cómo conectar las consolas NINTENDO GAMECUBE y Game Boy Advance usando el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE.

Requisitos

- Consolas Game Boy Advance 1
- Consolas NINTENDO GAMECUBE 1
- Mandos de NINTENDO GAMECUBE 1
- Memory Card (tarjeta de memoria) con un archivo guardado de MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR 1
- Cartuchos de MARIO GOLF: ADVANCE TOUR 1
- Discos de MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR 1
- Cables Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE 1

Cómo realizar las conexiones

1. Inserta el cartucho en la consola Game Boy Advance.
2. Coloca el disco en la consola NINTENDO GAMECUBE.
3. Conecta el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE a la consola NINTENDO GAMECUBE. Consulta el diagrama de la pág. 36 como referencia.
4. Conecta el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE a la consola Game Boy Advance.
5. Para continuar, sigue los pasos indicados en la pág. 32.

No conectes ningún cable innecesario a ninguna de las consolas.

Sobre posibles errores de conexión

En cualquiera de los siguientes casos, puede que falle la conexión o tengas problemas para jugar:

- El cartucho o el disco utilizados no son los correctos.
- Se está usando un cable que no es el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE.
- El cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE no está firmemente insertado o no está correctamente conectado a alguna de las consolas.
- Se ha desconectado el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE durante la transferencia de datos.
- Se ha apagado la consola Game Boy Advance o la consola NINTENDO GAMECUBE, o se pulsó el Botón RESET de esta última durante la transferencia de datos.

Diagrama de conexión del cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE.

Modo Juego rápido

1. Cómo empezar

En la **pantalla del título**, pulsa START o el Botón A para abrir el **menú principal**. Selecciona JUEGO RÁPIDO (ver pág. 8).

La primera vez que juegues, tendrás que crear un personaje para el **Modo Historia** antes de poder continuar (ver pág. 7).

2. Selecciona un personaje

Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar el personaje que desees usar. En este momento, puedes pulsar el Botón L para hacer a un personaje ZURDO. Pulsa de nuevo el Botón L si quieres que sea DIESTRO. Pulsa el Botón A para confirmar tu elección de personaje. Al comienzo del juego, podrás seleccionar entre Mario, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Neil y Ella. A medida que avances en el juego, irán apareciendo nuevos personajes.

Aquí verás a todos los personajes actualmente disponibles. Pulsa la flecha abajo en el ✚ Panel de Control para ver a Neil y a Ella.

Aquí aparecen los datos del personaje seleccionado. El número indica el alcance del drive y la flecha indica el tipo de drive que realiza. Si la flecha es roja, la trayectoria del drive es alta; si es azul, la trayectoria es baja.

Si tu personaje ha adquirido nuevos palos en el **Modo Historia**, podrás acceder a la **pantalla de selección de palo** pulsando SELECT (ver pág. 27).

3. Selecciona un modo de juego

Cuando hayas seleccionado a tu personaje, pasarás a la **pantalla de selección de modo** (ver pág. 41).

4. Selecciona un recorrido

Dependiendo del modo elegido, podrás seleccionar distintos campos. Tendrás acceso a nuevos campos cuando cumplas ciertos objetivos durante el juego.

Selecciona el número de hoyos y elige entre el tee delantero o el trasero.

5. Fija los handicaps

Según qué modo hayas elegido en el paso 3, podrás pulsar el Botón R en la **pantalla de selección de recorrido** para fijar los handicaps del jugador.

Fijar handicaps Pág. 48

Cómo guardar y cargar partidas

Si seleccionas GUARDAR en el **menú de pausa**, podrás guardar tu progreso en el juego.

Guardar en el Modo Historia Págs. 26 y 28

Partidas multijugador

En Mario Golf: Advance Tour, puedes disputar partidas de hasta cuatro jugadores.

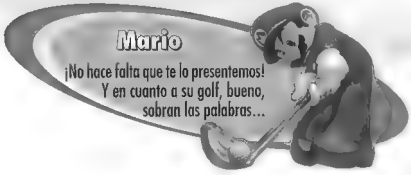
MULTIJUGADOR en una sola Game Boy Advance

Primero, selecciona MULTIJUGADOR en el **menú principal** y elige la opción SIN CABLE GAME LINK. A continuación, escoge número de jugadores, personajes y modo. Usa el Botón A para confirmar.

MULTIJUGADOR con cable Game Link

Primero, selecciona MULTIJUGADOR en el **menú principal** y elige la opción CON CABLE GAME LINK. A continuación, uno de los jugadores debe pulsar el Botón A para terminar la transmisión de datos y empezar a jugar. Finalmente, cada jugador debe seleccionar un personaje y uno de ellos elegir el **modo de juego**. Usa el Botón A para confirmar.

Conexión de cable Game Link de Game Boy Advance Pág. 40



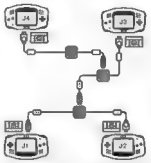
Cómo conectar el cable Game Link de Game Boy Advance

Equipo necesario

Consolas Game Boy Advance: ..... 1 por jugador
Cartuchos..... 1 por jugador
Cables Game Link de Game Boy Advance:..... 2 jugadores: 1 cable
..... 3 jugadores: 2 cables
..... 4 jugadores: 3 cables

Instrucciones para la conexión

1. Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras correspondientes.
2. Conecte los cables Game Link entre sí y en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.
3. Encienda las consolas (ON).
4. Siga las instrucciones del modo de juego multicartucho.
   - No conecte ninguna consola que se no se vaya a usar.
   - El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1).



Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy Advance

Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Tenga en cuenta que el conector pequeño es el de color morado; y el grande, el gris.

Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Al utilizar cables que no son los cables Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.
- Al retirar algún cable Game Link durante la transferencia de datos.
- Si conecta más de cuatro consolas Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link está mal conectado a alguna consola.

Modos de juego

¡Juega a lo que quieras! En los **modos Juego rápido** y **Multijugador**, selecciona el modo al que desees jugar en la **pantalla de selección de modo** y pulsa el Botón A.

En este manual, si ves [H] junto al nombre del modo, significa que puedes fijar handicaps en la **pantalla de handicap** para ese modo.
Pág. 48

Dos jugadores forman un equipo y golpean por turnos la pelota. Los modos disponibles en esta opción son JUEGO POR GOLPES (pág. 44), JUEGO POR HOYOS (pág. 46), TRAGAPALOS (pág. 43) y SKINS (pág. 46).

Cuando juegues en el **modo Juego rápido**, usa el ✚ Panel de Control para seleccionar los tres personajes controlados por la consola que jugarán contra ti. Pulsa el Botón A para confirmar.

Cuando juegues en el **modo Multijugador**, elige las combinaciones de equipos en la **pantalla de selección de equipos**. Usa el ✚ Panel de Control para determinar las combinaciones de equipos y pulsa el Botón A para confirmar.

DUELO

JUEGO RÁPIDO ✓
MULTIJUGADOR ✓

Un uno contra uno frente a un personaje controlado por la consola usando las reglas del JUEGO POR HOYOS.

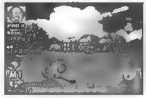
Después de cada hoyo, puedes ver quién está ganando en la TARJETA DE CAMPO.

OBJETIVO: PUERTAS

JUEGO RÁPIDO ✓
MULTIJUGADOR ✓

Trata de que todos tus golpes entren entre los palos de las puertas que hay a lo largo del campo. Cuando juegues en **modo Multijugador**, podrás seleccionar entre dos tipos de competiciones: CARA A CARA o DESAFÍO. En el **modo Juego rápido**, sólo está disponible DESAFÍO.

Aunque consigas pasar por todas las puertas, ¡no terminarás el hoyo a menos que consigas hacer par!



CARA A CARA H

Juega seis hoyos frente a otros jugadores para ver quién gana más.

DESAFÍO

Pulsa la flecha arriba o abajo en el ✚ Panel de Control para elegir el campo deseado y la fecha a la derecha o a la izquierda para seleccionar el hoyo que quieres disputar. Cuando hayas terminado un hoyo, obtendrás una estrella de oro. Conforme vayas mejorando tu nivel, irás abriendo nuevos campos en OBJETIVO: PUERTAS.

TRAGAPALOS

JUEGO RÁPIDO ✓
MULTIJUGADOR ✓

El TRAGAPALOS es un torneo por puntos. En cada hoyo, los palos de los que dispondrás serán elegidos por los rodillos (también tendrás un putter). Después de seleccionar el modo, elige CUATRO RODILLOS o TRES RODILLOS.

Cómo usar el tragapalos

Pulsa el Botón A para detener los rodillos uno tras otro, comenzando por el de la izquierda. En el primer rodillo hay palos largos; en el segundo, medios y en el tercero, cortos.

Si un rodillo se detiene en una ☆, te quedarás sin palo en ese rodillo. Sin embargo, si consigues tres estrellas, ¡tendrás acceso a la bolsa completa!

Si seleccionas CUATRO RODILLOS, el cuarto rodillo fija una condición especial que solo se aplicará a ese hoyo o para todo el recorrido.

¿Qué es un torneo por puntos?

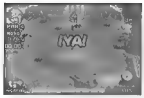
Se trata de un torneo en el que los golpes de cada hoyo determinarán los puntos que obtengas. La tabla de la derecha muestra los valores. ¡Gana el jugador que obtenga más puntos!

DOBLE BOGEY	0
BOGEY	1
PAR	2
BIRDIE	3
EAGLE	4
HOYO EN UNO	5
ALBATROS	5

GOLF RÁPIDO

JUEGO RÁPIDO ✓
MULTIJUGADOR ✗

¡Completa el recorrido lo más pronto posible! ¡El reloj empezará a correr en el momento en que empieces el juego y no dejará de hacerlo hasta que hayas acabado! Cuenta el tiempo, pero también los resultados. Los mejores resultados (por debajo de los 100 minutos) se guardarán como RÉCORDS.



JUEGO POR GOLPES

JUEGO RÁPIDO ✓
MULTIJUGADOR ✓

¡Trata de acabar con el menor número de golpes!

Peach

La princesa más princesita del Reino Champiñón. ¿¡Sabe también de golf!?

ENTRENAMIENTO

JUEGO RÁPIDO ✓
MULTIJUGADOR ✗

Este **modo de un jugador** es perfecto para perfeccionar tu juego. ¡Elige los campos y los hoyos que más te gusten para practicar e intenta superarte! También eres libre para cambiar las condiciones meteorológicas.

Selecciona el campo

Pulsa el Botón L para poder elegir campo y hoyo y el Botón R para poder cambiar el tiempo, el viento y otros ajustes. Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar una opción y el Botón A para confirmar.

Cambiar el tiempo y el viento

También puedes cambiar las condiciones meteorológicas en medio del juego. Selecciona CAMBIAR TIEMPO en el **menú de pausa** para abrir la pantalla que aparece a la izquierda.

✚ Seleccionar un ajuste

✚ Elegir una opción

Para volver al **menú de pausa**, pulsa el Botón A o el Botón B.

Donkey Kong

Coge el palo con una sola mano, ¡pero este gorila sabe lo que hace!

JUEGO POR HOYOS

MULTIJUGADOR

En este **modo de dos jugadores**, el jugador que logra acabar el hoyo con menos golpes gana una medalla. El juego termina al final del recorrido o cuando es imposible que el otro jugador pueda alcanzarle teniendo en cuenta los hoyos que faltan.

El JUEGO POR HOYOS también puede jugarse por equipos. Elige JUEGO RÁPIDO o MULTIJUGADOR y luego DOBLES (ver pág. 41).

SKINS

JUEGO RÁPIDO
MULTIJUGADOR

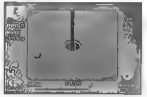
En este modo de dos o cuatro jugadores, el jugador que logra acabar el hoyo con menos golpes gana un punto. Cuando dos o más jugadores consigan el mismo número de golpes, el punto en disputa se acumula para el siguiente hoyo. Gana el que más puntos tenga al final del recorrido.

El SKINS también puede jugarse por equipos. Elige JUEGO RÁPIDO o MULTIJUGADOR y luego DOBLES (ver pág. 41).

OBJETIVO: BANDERA

JUEGO RÁPIDO
MULTIJUGADOR

Aquí se trata de acercarse lo más posible a la bandera. Los jugadores tienen un golpe por hoyo, y la distancia a la que quedes en cada hoyo se suma al total.



Si no consigues llegar al green, la distancia para ese hoyo quedará en 30 metros. Gana aquel jugador cuya distancia total sea más corta.

Menú de pausa durante el juego

Pulsa START en medio del juego para abrir el **menú de pausa** y detener la partida. Las opciones disponibles en el **menú de pausa** difieren dependiendo del juego al que estés jugando.

Menú de pausa del modo Historia (Cap. 28)

TARJETA DE CAMPO	Ver datos como la puntuación o quién va líder.
REGLAS	Ver las reglas del modo al que estás jugando.
CONTROLES	Ver cómo usar los botones.
CONFIGURACIÓN	Cambiar los ajustes del juego. • PANTALLA DE TIRO 3-D Elige SÍ o NO. • MÚSICA Elige si quieres (SÍ) o no (NO) oír la música de fondo.
ABANDONAR	Dejar de jugar el hoyo en el que estás. El abandono implica un resultado de tres veces el par de ese hoyo.
GUARDAR	Guardar y/o salir del juego (ver pág. 38).
GUARDAR Y SALIR	Guardar y/o salir del recorrido.
VOLVER A JUGAR EL HOYO	Comenzar de nuevo el hoyo.
SIGUIENTE HOYO	Acabar el hoyo actual y pasar al siguiente.
ACABAR PARTIDA	Dejar de jugar y volver al **menú principal**.
MENÚ PRINCIPAL	Dejar de jugar y volver al **menú principal.**
SALIR DEL MINIJUEGO	Abandonar el minijuego al que estás jugando.
SALIR DE LA PRÁCTICA	Abandonar el entrenamiento.
CAMBIAR TIEMPO	Cambiar las condiciones meteorológicas (ver pág. 45).

Handicaps

En algunos de los **modos de juego** descritos en las páginas 41 – 46 se observa el símbolo **H** junto al nombre. En estos modos se pueden establecer handicaps para que jugadores de diferente nivel puedan competir en cierta igualdad de condiciones.

Pantalla Handicap

Pulsa el Botón R en la **pantalla de selección de campo** para abrir la **pantalla handicap**.

Seleccionar opción ◆ Establecer handicap

Cuando termines de ajustar los valores, pulsa el Botón A para iniciar el juego.

LÍNEA DE SIMULACIÓN

Sitúa la LÍNEA DE SIMULACIÓN en PUNTO DE ATERRIZAJE o PUNTO DE DETENCIÓN.

MULLIGANS

Establece el número de MULLIGANS que se le conceden al jugador. Gracias a los mulligans, el jugador podrá repetir golpes sin sufrir penalizaciones.

TEE DE SALIDA

Determina el TEE DE SALIDA que usará cada jugador. El TEE TRASERO está más alejado de la bandera que el delantero y, por lo tanto, aumenta la dificultad.

Grupo de líderes y Tarjeta de campo

El GRUPO DE LÍDERES se mostrará al final de cada torneo. La TARJETA DE CAMPO está disponible en muchos **modos de juego**. Ambas opciones son accesibles desde el **menú de pausa** y permiten consultar las puntuaciones. Presiona el ✚Panel de Control hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar de pantalla. Presiona el Botón B para volver al **menú de pausa**.

El grupo de líderes

En él se muestran las estadísticas de todos los participantes de un torneo. Examínalas pulsando hacia arriba y hacia abajo en el ✚Panel de Control.

Personaje

Busca el icono de tu personaje en el GRUPO DE LÍDERES.

HOYO

El último hoyo jugado.

La tarjeta de campo

Durante un torneo se van registrando el número de hoyo, el PAR, la puntuación, el número de PUTTS y otras estadísticas en la TARJETA DE CAMPO.

Esta pantalla varía según el **modo de juego**.

MEDALLAS

MEDALLAS ganadas durante los torneos.

FRONT nine y BACK nine

En esta columna se muestran las estadísticas del FRONT nine y del BACK nine.

Características de los campos

En este juego, algunos campos de golf son realmente extraordinarios y te encontrarás con cosas que no suelen verse en los campos normales...

CALLES RÁPIDAS

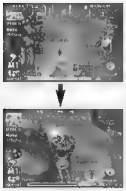
Cuando la pelota caiga aquí, correrá más rápido que si lo hiciera en una calle normal.

Tuberías

Si la pelota se cuela por una tubería, ¡saldrá por otra del mismo color en una zona diferente del campo!

PANEL DE JUEGO

¡Si alcanzas con la pelota a uno de estos paneles, provocarás enormes cambios en el trazado del campo!



Yoshi

¡Hasta el amable Yoshi sabe dar un buen golpe!

Notas

Notas

Notas

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

Art.-Nr. 1524249 M · 08.04/Ing. [0703/ITA/AGB]

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Grazie per aver scelto la cassetta di gioco MARIO GOLF™: ADVANCE TOUR per Game Boy Advance™ Nintendo®.

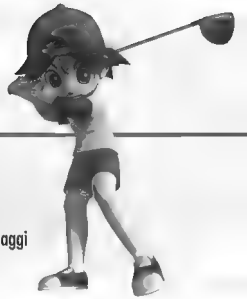
IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

© 2004 NINTENDO/CAMELOT
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2004 NINTENDO

INDICE

Inizia il gioco 6
Menu Principale 8
I comandi sul percorso. 12
Prima dello swing 14
Colpisci la palla 16
Giochiamo! 22
Modalità Storia 24
Gioca con Toadstool Tour. 32
Modalità Gioco veloce 37
Giochi per più giocatori 39
Modalità di gioco. 41
Menu di pausa 47
Handicap 48
Classifica e Carta segnapunti . . 49
Peculiarità dei percorsi 50



Divertiti con Mario Golf: Advance Tour!

MARIO GOLF™: ADVANCE TOUR ti rende protagonista di un'esperienza indimenticabile: trasforma il tuo personaggio in una leggenda del golf! Ma le novità non finiscono qui! Puoi persino inviare i tuoi personaggi di Advance Tour a MARIO GOLF™: TOADSTOOL TOUR per NINTENDO GAMECUBE™ e gareggiare contro altri golfisti su percorsi diversi!

Inizia il gioco

Inserisci la cassetta di gioco MARIO GOLF: ADVANCE TOUR nel Game Boy Advance™ e accendi (ON) la console. Quando appare lo **schermo del titolo**, premi START o il pulsante A per procedere alla creazione del tuo personaggio. Per ulteriori informazioni, vai alla pagina 7 di questo manuale.

Comandi (modalità Storia)

Sposta il personaggio. Scegli.	Ⓐ Parla e controlla gli oggetti. Conferma le scelte.
	Ⓑ Annulla le scelte.
+ Ⓑ Corri.	○ START (pag. 28) Metti in pausa il gioco.

I due protagonisti

Scegli il personaggio che preferisci!

Come Neil, anche Ella ha avuto Kid come maestro. È una giocatrice molto determinata. I suoi tiri sono diritti e a traiettoria alta.

Ella

Neil

Questa giovane promessa ha imparato a giocare a golf da Kid. I suoi tiri sono a traiettoria bassa con leggera curvatura.

Il personaggio che non scegli all'inizio del gioco, sarà il tuo compagno di squadra nel doppio nella **modalità Storia**.

Crea il personaggio principale

1. Scegli le caratteristiche del tuo personaggio

La prima volta che giochi devi impostare il tuo personaggio. Scegli se vuoi giocare come ragazzo o ragazza, se usi la destra o la sinistra per colpire la palla ed, infine, conferma le impostazioni.

2. Inventa un nome

Una volta confermate le impostazioni, devi dare un nome al tuo personaggio. Scegli le lettere con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A per confermare.

3. Si gioca!

A questo punto la modalità Storia ha inizio! Dopo la conversazione introduttiva fra i personaggi, che si svolge nell'UFFICIO DEL DIRETTORE DEL GOLF CLUB MARION, potrai guidare il tuo personaggio.

Una volta creato il tuo personaggio, puoi premere START o il pulsante A nello **schermo del titolo** per ritornare direttamente al **Menu Principale**.

Menu Principale

STORIA

Metti alla prova le tue abilità di golfista contro giocatori molto agguerriti e cerca di diventare una stella del mondo del golf (vedi pag. 24)!

GIOCO VELOCE

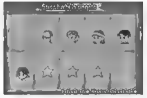
Inizia in un battibaleno una sfida ispirata al golf reale o gioca ad una modalità con regole molto speciali! Tutti i giochi sono pensati per un giocatore (vedi pag. 37).

PIÙ GIOCATORI

Fino a quattro giocatori possono sfidarsi formando delle squadre o uno contro l'altro. La scelta dei giochi è molto ampia (vedi pag. 39).

RISULTATI

Controlla i risultati e le statistiche di gioco.



OPZIONI

Modifica le impostazioni di gioco.

MESSAGGI DI SCHERNO E TIFO Modifica i messaggi di scherno e tifo del tuo personaggio. Quando giochi collegando la tua console a quelle degli amici, puoi schernire o sostenere gli altri giocatori mentre colpiscono la palla. Per far apparire un determinato messaggio basta premere il pulsante al quale è stato assegnato!

MUSICA Accendi (ON) o spegni (OFF) la MUSICA di sottofondo. Puoi anche attivare o disattivare il sonoro dall'opzione IMPOSTAZIONI del **Menu di pausa** (vedi pag. 47).

DATI Cancella i dati di gioco.

Una volta cancellati, i dati di gioco non possono più essere recuperati. Pondera bene la tua scelta!

SCAMBIA MAZZE Scambia mazze con altri giocatori. Quest'opzione è attiva solo quando hai ottenuto un nuovo set di mazze nella **modalità Storia** (vedi pag. 27).

GLOSSARIO

Controlla il significato dei termini golfistici che non conosci.

Messaggi di scherno e tifo

1. Seleziona un messaggio che desideri modificare

All'inizio del gioco ad ogni pulsante è assegnato un messaggio preimpostato. Scegli il messaggio che vuoi modificare e premi il pulsante A.

2. Modifica il messaggio

Sposta il cursore sull'opzione in cima a destra e premi il pulsante A. Puoi modificare lo SFONDO del TESTO, il SUONO e i CARATTERI. Premi il pulsante B per ritornare allo schermo precedente.

CARATTERI
Modifica il testo del messaggio.

SFONDO TESTO
Cambia il colore dello SFONDO del TESTO.

SUONO
Modifica il SUONO associato al messaggio.

ORIGINALE
Torna al messaggio originale assegnato al pulsante selezionato.

CANCELLA CARATTERE
Cancella un carattere per volta.

ASSEGNA
Assegna al pulsante il messaggio modificato.

Scambia le mazze

1. Materiale necessario

Per scambiare mazze è necessario un cavo Game Link™ per Game Boy Advance.

Uso del cavo Game Link per Game Boy Advance pag. 40

2. Inizia il collegamento

Seleziona OPZIONI nel **Menu Principale** e poi SCAMBIA MAZZE. Una volta collegati i Game Boy Advance, un giocatore deve premere il pulsante A per accedere allo **schermo Scambia mazze**.

3. Seleziona il set di mazze

Scegli il set di mazze che intendi scambiare premendo Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando ✚, quindi premi il pulsante A per confermare la tua scelta. Non puoi selezionare il set di mazze che il tuo avversario sta attualmente utilizzando. Quando entrambi i giocatori hanno selezionato il set di mazze, uno dei due giocatori può selezionare SÌ e premere il pulsante A per iniziare lo scambio. A scambio avvenuto, basta premere il pulsante A per ritornare allo **schermo Scambia mazze**.

Quando scegli un set di mazze e premi il pulsante A, appare la relativa descrizione. Se invece premi il pulsante B, annulli lo scambio delle mazze e ritorni allo schermo precedente.

I comandi sul percorso

Cambia la direzione del colpo
Controlla tutte le opzioni a tua disposizione!

Cambia mazza (pag. 19)
Seleziona la mazza più adatta alla distanza del colpo che intendi tirare.

L o **R** **Regola l'indicatore di distanza** (pag. 20)
Calibra la distanza del colpo.

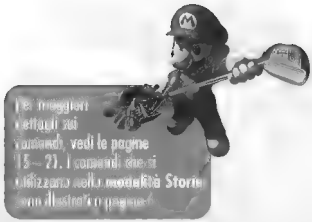
SELECT **Attiva la modalità Telecamera** (pag. 15)

START **Vai al Menu di pausa** (pag. 47)
Metti il gioco in pausa.

B + **Attiva la modalità Indicatore di impatto**
Regola l'indicatore di impatto prima di colpire la palla. (pag. 21)

Lo schermo di gioco

Traiettoria virtuale



B **Cambia il tipo di colpo** (pagg. 19 e 23)

Auto-swing (pag. 16) **A** Inizia lo swing **A** Regola la forza Auto-swing!

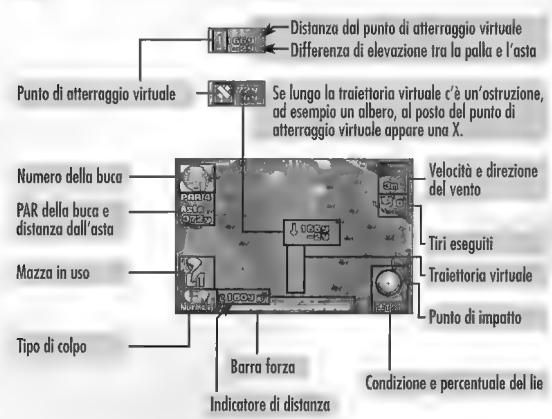
Swing manuale (pagg. 17 e 18)
Usa questo colpo per imprimere rotazione alla palla (spin)!
A Inizia lo swing **B** Regola la forza

Nel momento del lancio premi:
- **A** o **B** (Spin naturale)
- **A** **A** Topspin
- **B** **B** Backspin

Colpi spin: Attenzione: meglio in fronte!

Prima dello swing

Lo schermo di gioco

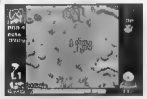


Per ulteriori informazioni vedi le pagine 17 – 23.

Controlla il terreno di gioco!

Mentre giochi premi SELECT per attivare la **modalità Telecamera** ed ottenere una panoramica del percorso.

Modalità Telecamera



Panoramica

I comandi della modalità Telecamera

- Sposta il cursore
- (A) Esci dalla **modalità Telecamera**
- (B) Sposta la telecamera
- (L) Avvicina lo zoom
- (R) Allontana lo zoom
- (SELECT) Panoramica

Le pendenze del green

Gli indicatori ▶ ti aiutano a valutare la direzione e il grado delle pendenze. Più grande è l'indicatore, più accentuata sarà la pendenza. La palla curverà nella direzione verso la quale puntano gli indicatori.

Per valutare la linea del putt controlla la dimensione e la direzione degli indicatori.

Nessuna pendenza | Pendenza leggera | Pendenza accentuata

Verifica il punto di atterraggio!

Se colpisci la palla come si deve, essa seguirà la traiettoria virtuale (la linea bianca tratteggiata). Ricorda di controllare sempre la traiettoria virtuale prima di tirare (vedi pag. 48).

La traiettoria virtuale non tiene conto del fattore vento! pag. 20

Colpisci la palla

La palla può essere colpita in due modi diversi. In entrambi i casi bisogna controllare la barra forza che appare in fondo allo schermo di gioco. L'auto-swing è il metodo più adatto per acquisire familiarità con i comandi.

Auto-swing (per principianti)

Ⓐ Inizia lo swing → Ⓐ Regola la forza

L'indicatore di distanza varia a seconda della mazza selezionata e del lie della palla.

1. Premi il pulsante A per far partire lo swing.
2. Premi il pulsante A di nuovo per determinare la forza del colpo.
3. A questo punto, la palla viene lanciata automaticamente, scegliendo un punto a caso all'interno della zona di impatto (la linea blu sopra la barra forza).

Facendo avvicinare il cursore all'icona forza, puoi lanciare la palla più lontano. Se non premi alcun pulsante a swing già avviato, puoi riaverlo dopo che il cursore è ritornato al punto di partenza.

Swing manuale (per esperti)

Ⓐ Inizia lo swing → Ⓑ Regola la forza → Ⓐ o Ⓑ Scegli il momento del lancio

1. Premi il pulsante A per far partire lo swing.
2. Premi il pulsante B per determinare la forza del colpo.
3. Quando il cursore ritorna nella zona di impatto, premi il pulsante A o il pulsante B per stabilire il momento del lancio.

Se fermi il cursore fuori dalla zona di impatto, sbaglierai il colpo.

Se dimentichi la fase 3, il cursore si sposterà troppo a destra e il tuo lancio sarà disastroso.

Come fare un lancio da maestro

Con l'auto-swing

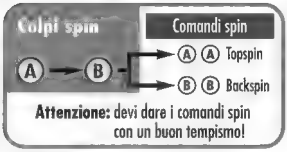
1. Calibra bene la distanza!
2. Spera che il cursore si fermi esattamente sullo sweet spot (è casuale)!

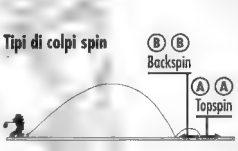
Con lo swing manuale

1. Calibra bene la distanza!
2. Colpisci la palla quando il cursore è esattamente sullo sweet spot. In questo modo, avrai più probabilità di effettuare buoni lanci!

Più spin allo swing manuale

Durante uno swing manuale, puoi imprimere diversi tipi di spin alla palla, determinando così la traiettoria che seguirà dopo aver toccato terra!





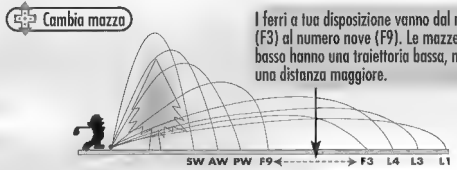
1. Premi il pulsante A per far partire lo swing.
2. Premi il pulsante B per determinare la forza del colpo.
3. Quando il cursore ritorna sullo sweet spot, scegli rapidamente uno dei comandi, per esempio Ⓐ Ⓐ.

Scegli il comando spin all'interno di questo intervallo. Il primo pulsante del comando spin determina il momento del lancio della palla.

Prima di colpire la palla

Scegli la mazza con cura

La scelta della mazza dipende da diversi fattori. Se vuoi lanciare la palla molto lontano, usa un legno o un ferro con un numero basso. Se ti trovi in prossimità del green o in un bunker, usa il wedge. Prima di ogni lancio, viene selezionata automaticamente la mazza standard. Usa la pulsantiera di comando ✚ per cambiare mazza.



I ferri a tua disposizione vanno dal numero tre (F3) al numero nove (F9). Le mazze con numero basso hanno una traiettoria bassa, ma coprono una distanza maggiore.

Vuoi più forza?

Premi il pulsante B per passare da un colpo NORMALE a un colpo POWER: la barra forza diventa di colore rosso! I colpi power aumentano la distanza che può coprire una mazza! Per ciascun giro, hai a disposizione un numero limitato di colpi power, ma se gestisci bene la forza massima e lo sweet spot, il numero di colpi power non diminuirà!

Premi Ⓑ per passare ad un colpo POWER!
Premi di nuovo il pulsante B per tornare al colpo NORMALE.

Calibra la distanza

Se non hai trovato la mazza che copre la distanza che ti serve, usa il pulsante L o il pulsante R per spostare l'indicatore di distanza [ ] sulla barra forza.

Regola l'indicatore di distanza: L o R

Premi il pulsante R per spostare a destra l'indicatore di distanza.

1.
Per esempio, se vuoi effettuare un lancio da 140 yard, sposta l'indicatore di distanza a destra con il pulsante R. La traiettoria virtuale si sposterà automaticamente.

2.
Premi il pulsante A per far partire lo swing.

3.
Quando il cursore raggiunge l'indicatore di distanza impostato a 140 yard, premi il pulsante A per effettuare un auto-swing o il pulsante B per uno swing manuale.

Il vento influisce sulla direzione dei tuoi lanci! Controlla sempre la direzione e la velocità del vento.

La traiettoria e il punto di atterraggio virtuali non tengono in considerazione il fattore vento. Cerca di capire quanto il vento possa far virare la palla. Usa il pulsante L o il pulsante R oppure premi Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando ✚ per regolare la distanza e la direzione del colpo.

Maggiore è la velocità del vento, più la palla tende a virare.

Regola il punto di impatto

Prima di colpire la palla, tieni premuto il pulsante B per attivare la **modalità Indicatore di impatto**. La traiettoria virtuale indica la traiettoria e la curvatura che si ottengono modificando l'indicatore di impatto. Ma fai attenzione: durante lo swing, per ottenere l'effetto desiderato devi regolare il punto di impatto con la pulsantiera di comando ✚.

Sposta l'indicatore di impatto: B + ✚

1.
Prima di lanciare la palla, tieni premuto il pulsante B e sposta l'indicatore di impatto con la pulsantiera di comando ✚. Quando la traiettoria virtuale raggiunge la posizione desiderata, puoi iniziare lo swing!

2. Premi il pulsante A per far partire lo swing.

3.
Usa la pulsantiera di comando ✚ per spostare il punto.

Quando il cursore è in movimento, regola il punto di impatto con la pulsantiera di comando ✚ fino a farlo coincidere con l'indicatore di impatto regolato nella fase 1.

4.
Regola la forza con il pulsante A nell'auto-swing o con il pulsante B negli swing manuali.

Puoi regolare il punto di impatto con la pulsantiera di comando ✚ fino al momento effettivo del lancio.

Giochiamo!

1 Colpo dal tee: il primo lancio

Quando effettui il primo lancio, impegnati a fondo! Se lo sbagli, il secondo sarà ancora più difficile!

Preparati bene prima di fare lo swing!

- Controlla la direzione e la velocità del vento.
- Regola la direzione del colpo con la pulsantiera di comando ✚ e l'indicatore di distanza con il pulsante L o il pulsante R.

2 Secondo colpo: punta al green!

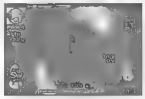
Nelle buche medie o lunghe, il secondo colpo dovrebbe raggiungere il green o avvicinarsi il più possibile all'avant-green. Premi Su o Giù sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionare una mazza che possa coprire la distanza desiderata.

Percentuale del lie

Tale valore dipende dal lie e rappresenta la distanza che può essere aggiunta o sottratta al tuo colpo. Una percentuale elevata indica una posizione sfavorevole della palla sul terreno. In questi casi è più difficile controllare il colpo.

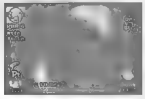
La percentuale del lie varia a seconda della mazza in uso.

3 Colpo di approccio: avvicinati all'asta!



Quando la palla si trova a meno di 60 yard dall'asta, si seleziona automaticamente il colpo di APPROCCIO. La barra forza diventa azzurra e, a prescindere dalla mazza in uso, la distanza massima sarà di 60 yard. Premi il pulsante B per ritornare ad un colpo NORMALE.

4 Putt: buca in vista!



1. Quando sei sul green, gli indicatori ▸ puntano verso la parte più bassa del terreno. Più sono grandi, maggiore sarà la pendenza. Quando leggi la linea del putt, questi indicatori vanno tenuti in considerazione in quanto il fattore pendenza influisce sulla velocità. Regola la direzione del putt premendo Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando ✚. Sul green puoi usare solo il putter. Premi il pulsante B per scegliere fra tre distanze diverse: seleziona quella che si avvicina di più alla buca.

2. Premi il pulsante A per far partire lo swing.

3. Premi il pulsante A o il pulsante B per regolare la forza del putt.

Una volta raggiunta l'estremità sinistra della barra forza, il cursore torna indietro. Se non premi alcun pulsante nella fase 3 mentre il cursore si sposta verso sinistra, puoi eseguire il putt con uno dei due pulsanti quando il cursore ritorna verso la zona di impatto.

Puoi spostare l'indicatore di distanza premendo il pulsante L o il pulsante R. Se la buca è in salita, dovresti regolare l'indicatore di distanza un po' oltre la buca per superare la pendenza.

Modalità Storia

In questa modalità il tuo personaggio e il suo compagno di squadra devono trasformarsi in golfisti provetti. Come rappresentante del GOLF CLUB MARION, devi competere contro i campioni degli altri club per progredire nel gioco, affinare la tua tecnica e diventare una vera star di questo sport. Il tuo obiettivo? Far figurare il tuo nome tra i golfisti leggendari. Solo i migliori un giorno saranno chiamati a giocare contro Mario e gli altri protagonisti del Regno dei Funghi.

Una volta creato il tuo personaggio, seleziona STORIA nel **Menu Principale** per accedere allo **schermo di selezione della modalità Storia**.

RESIDENCE DEL GOLF CLUB MARION

Conquista un titolo dopo l'altro, sfida i migliori golfisti ed entra nella leggenda!

TORNEO IN SINGOLO

Gareggia come giocatore singolo nei tornei dei club. Se ti qualifichi fra i primi tre golfisti, puoi partecipare al torneo successivo.

TORNEO IN DOPPIO

Partecipa ai tornei alternandoti al tiro con il tuo compagno di squadra!

GARA A BUCHE IN SINGOLO

Sfida ad uno ad uno i campioni del singolo. Solo chi vince può sfidare il campione successivo.

GARA A BUCHE IN DOPPIO

Sfida con la tua squadra i campioni del doppio. Bisogna vincere per partecipare alla gara successiva.

DATI PERSONAGGIO

Controlla i dati relativi al tuo personaggio. Puoi anche verificare il livello raggiunto dal suo compagno di squadra.

Acquisisci punti esperienza e migliora il tuo livello!

Man mano che acquisisci punti esperienza in tutti i giochi della **modalità Storia**, potrai aumentare il livello della tua squadra. Cerca di renderla imbattibile per entrare nella leggenda del golf.

Quando ottieni dei punti esperienza, premi Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando ✚ per scegliere il personaggio che li riceve. Poi, premi Su e Giù per distribuirli. Ad operazione terminata, conferma con il pulsante A.
Nota bene: il rilevatore-punti si aggiorna ogni volta per mostrare quanti punti mancano al personaggio per il prossimo livello.

Nello schermo successivo puoi assegnare l'esperienza acquisita ad una particolare abilità. Premi Su e Giù sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionarla e conferma col pulsante A.

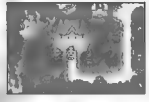
Se scegli la **modalità Residence** nello **schermo di selezione della modalità Storia**, i risultati dei Tornei e delle Gare a buche sia in singolo che in doppio ti aiuteranno a progredire nel gioco.

Se, ad esempio, dal suddetto schermo entri direttamente nell'opzione TORNEO IN SINGOLO e vinci, il gioco registrerà la tua vittoria anche nella **modalità Residence**.

A spasso per il mondo

Ci sono diversi luoghi che puoi visitare: ecco i più importanti!

CLUB HOUSE MARION



Questo castello di tipo medievale è la CLUB HOUSE di appartenenza del tuo personaggio. Parla con gli altri soci e cerca di capire chi sia il campione in carica.

RESIDENCE

Questo è l'alloggio degli allievi del GOLF CLUB MARION. I trofei vinti nei Tornei in singolo e in doppio vengono messi in bella mostra nella stanza del giocatore.

Parla con il tuo compagno di squadra

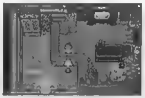
Il tuo compagno di squadra dorme nella stanza accanto alla tua ed è sempre disponibile per farsi una bella partitona in doppio o per scambiare due chiacchiere. Se scegli l'opzione SALVA, ti aiuterà persino a salvare il gioco (vedi pag. 28). Se salvi i tuoi progressi, la prossima volta che selezioni la **modalità Residence**, il gioco inizierà proprio dal RESIDENCE.

Se ti va di giocare in doppio, seleziona PARTITA IN DOPPIO nel menu.

AREA CADDIE MASTER

Ogni percorso ha un ufficio del CADDIE MASTER. È un posto importante in quanto qui si raccolgono le iscrizioni per i Giri di pratica e i Tornei in singolo ed in doppio. Scopri dove si trova il campo di pratica, partecipa alle lezioni e ascolta con attenzione i consigli che ti vengono dati.

NEGOZIO DELLE MAZZE SU MISURA



Qui vive e lavora un artigiano che produce delle speciali mazze personalizzate. Se riesci a trovare un COUPON MAZZE, portalo da lui: in un battibaleno ti farà delle mazze eccellenti per ogni tipo di colpo! Qui puoi anche cambiare il tuo set di mazze.

Cambia le mazze nella tua sacca

Quando ottieni un nuovo set di mazze, parla con l'artigiano del negozio per cambiare le mazze nella tua sacca attraverso lo **schermo Set di mazze**. In alternativa, puoi selezionare DATI PERSONAGGIO nel **Menu di pausa** o nello **schermo di selezione della modalità Storia** e premere SELECT.

Premi Su o Giù sulla pulsantiera di comando ✚ per scegliere la categoria LEGNO, FERRO o WEDGE. Premi Sinistra o Destra per scegliere le mazze che vuoi usare. Premi il pulsante A per confermare.

I numeri in bianco indicano la distanza in yard del drive del personaggio, mentre quelli in rosso mostrano di quanto si allungherebbe con il nuovo set di mazze. Il colore azzurro segnala, invece, un accorciamento del drive.

Menu di pausa della modalità Storia

Per accedere a questo menu, premi START quando ti trovi nella **modalità Storia** ma non stai disputando una partita.

Menu di pausa pag. 47

DATI PERSONAGGIO Controlla i dati relativi al tuo personaggio e verifica il livello raggiunto dal suo compagno di squadra. Questa opzione ti permette anche di cambiare le mazze.

STATISTICHE Controlla le statistiche di tutti i giochi della **modalità Storia** ai quali hai partecipato.

MODALITÀ RIPOSO Questa modalità ti permette di mettere il gioco in pausa senza consumare energia. Premi contemporaneamente SELECT e i pulsanti L e R per uscire da tale modalità.

IMPOSTAZIONI Qui puoi cambiare diverse impostazioni.

- VELOCITÀ MESSAGGIO Imposta la velocità di scorrimento dei messaggi.
- MUSICA Accendi (ON) o spegni (OFF) la MUSICA di sottofondo.
- AUTORIPOSO Qui puoi attivare o disattivare la funzione di AUTORIPOSO. Se decidi di attivarla (ON), il gioco entrerà in **modalità Riposo** se per tre minuti non viene premuto alcun pulsante.

SALVA ED ESCI Salva i tuoi progressi di gioco ed esci.

Come salvare nella modalità Storia

In questa modalità puoi salvare il gioco in due modi: attraverso l'opzione SALVA ED ESCI del **Menu di pausa** o selezionando SALVA mentre parli con il tuo compagno di squadra nel RESIDENCE. Il gioco riprenderà dal luogo dove l'hai salvato.

Parla con il tuo compagno di squadra pag. 26

I personaggi della modalità Storia

Kid

Golfista leggendario, Kid ha dovuto rinunciare ad una brillante carriera a causa di un infortunio. Neil, Ella, Buzz ed Helen sono i giovani talenti che hanno imparato a giocare da lui.

Buzz

Buzz, uno degli allievi di Kid, gareggia contro Neil ed Ella per conquistare il titolo di leggenda del golf.

Helen

Helen è la compagna di squadra di Buzz. Anche lei è un'allieva di Kid.

GOLF CLUB MARION

Putts

Ex-campione del GOLF CLUB MARION, ora si dedica principalmente al gioco in doppio.

Joe

Joe è il campione in carica del GOLF CLUB MARION. Aspirante ballerino, ha un eccellente senso del ritmo e uno swing ben calibrato.

GOLF CLUB "IL CACTUS"

Tiny

Tiny è stato il campione del GOLF CLUB "IL CACTUS". Ha il pallino del body building e ama giocare al massimo della potenza.

Azalea

Azalea è un'atleta di grande talento che ama giocare un golf molto audace. È attualmente il campione in carica del GOLF CLUB "IL CACTUS".

GOLF CLUB "IL TROPICO"

Grace

Ex-campione del GOLF CLUB "IL TROPICO", in passato veniva chiamata la "principessa del golf femminile".

Sherry

Campione in carica del GOLF CLUB "IL TROPICO", Sherry ha iniziato a giocare a golf in tenera età.

GOLF CLUB "LA BRUGHIERA"

Gene

Gene detiene la palma di miglior golfista. Tutti lo chiamano il "re del birdie".

Gioca con Toadstool Tour

Se hai un NINTENDO GAMECUBE e MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR, con un cavo Game Boy Advance™ per NINTENDO GAMECUBE™ puoi inviare i tuoi personaggi di MARIO GOLF: ADVANCE TOUR a MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR!

Nelle seguenti situazioni il collegamento può non riuscire:
- Non hai inserito una Memory Card (Scheda Memoria) per NINTENDO GAMECUBE nel NINTENDO GAMECUBE.
- Non hai creato un personaggio in MARIO GOLF: ADVANCE TOUR.

Crea il personaggio principale pag. 7

1. Collega le console e accendi il NINTENDO GAMECUBE

Segui le istruzioni riportate alle pagine 35 e 36, effettua i collegamenti necessari ed accendi il NINTENDO GAMECUBE. Quando appare lo **schermo del titolo**, procedi alla fase 2.

2. Accendi (ON) il Game Boy Advance

Quando accendi (ON) il Game Boy Advance, appare automaticamente lo **schermo di collegamento**. A questo punto, premi il pulsante A sul controller per NINTENDO GAMECUBE per far apparire lo **schermo di collegamento** sullo schermo del televisore.

3. Inizia il collegamento

Premi il pulsante A sul Game Boy Advance per far apparire il messaggio VUOI ATTIVARE IL COLLEGAMENTO AL GAME BOY ADVANCE? sullo **schermo del NINTENDO GAMECUBE**. Seleziona SÌ e premi il pulsante A sul Game Boy Advance per iniziare il collegamento. Premi il pulsante A più volte fino a quando tutti i dati sono stati trasferiti. A trasferimento completato, premi il pulsante B sul Game Boy Advance e il pulsante A sul controller per NINTENDO GAMECUBE.

La seconda volta che ti colleghi

Dopo il primo collegamento, nel **Menu Principale** di MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR appare l'opzione LINK. Quando ti colleghi per la seconda volta, seleziona LINK nella fase 1 e, una volta visualizzato lo **schermo di collegamento**, accendi (ON) il Game Boy Advance. Per attivare il collegamento, segui la procedura descritta nella fase 3.

In basso a destra nel Menu Principale di MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR appare l'opzione LINK.

Il trasferimento dei dati

Attraverso il collegamento puoi trasferire i seguenti dati:

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR	MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
• I dati personaggio creati nella **modalità Storia** • I messaggi di scherno e tifo • Le mazze	• I punti esperienza guadagnati • I livelli abilità di MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR (i risultati e le statistiche di ogni modalità)

Cambiare mazze

Le nuove mazze possedute dal personaggio della **modalità Storia** che gareggia in MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR sono utilizzabili da parte di tutti gli altri giocatori.

Cambia le mazze nella tua scuola pag. 27

Sullo **schermo Scegli personaggio** di MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR premi il pulsante X per accedere allo **schermo Scegli mazza**.

Inclina il Control Stick verso l'alto o verso il basso per scegliere la categoria LEGNO, FERRO o WEDGE. Inclinalo verso sinistra o destra per scegliere le mazze che vuoi usare. Premi il pulsante A per confermare.

I numeri in bianco indicano la distanza in yard del drive del personaggio, mentre quelli in rosso mostrano di quanto si allungherebbe con il nuovo set di mazze. Il colore azzurro segnala, invece, un accorciamento del drive.

Ad operazione terminata, accedi allo **schermo Modalità di gioco**.

Uso del cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE

Ecco qui tutte le informazioni necessarie per collegare il NINTENDO GAMECUBE e il Game Boy Advance con un cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE.

Materiale necessario

- Game Boy Advance 1
- NINTENDO GAMECUBE 1
- Controller per NINTENDO GAMECUBE 1
- Memory Card (Scheda Memoria) con dati salvati di MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR 1
- Cassetta di gioco MARIO GOLF: ADVANCE TOUR 1
- Disco di gioco MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR 1
- Cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE 1

Istruzioni per il collegamento

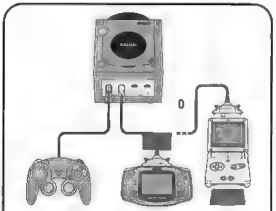
1. Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance.
2. Inserisci il disco di gioco nel NINTENDO GAMECUBE.
3. Collega il cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE al NINTENDO GAMECUBE. Consulta la figura a pagina 36 per controllare il collegamento alle prese per controller.
4. Collega il cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE al Game Boy Advance.
5. Segui le istruzioni riportate alle pagine 32 e 33.

Non collegare cavi non necessari a nessuna delle console.

Risoluzione dei problemi

Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:

- Quando si inseriscono in una delle due console una cassetta o un disco di gioco sbagliati.
- Quando si usa un cavo diverso dal cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE.
- Quando il cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE non è completamente inserito o è inserito in modo errato in una delle due console.
- Quando il cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE viene disinserito durante il trasferimento dei dati.
- Quando si spegne (OFF) il Game Boy Advance o si premono i pulsanti POWER o RESET sul NINTENDO GAMECUBE, durante il trasferimento dei dati.



Schema di collegamento del cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE.

Modalità Gioco veloce

1. Inizia a giocare

Per poter accedere alla **modalità Gioco veloce** devi aver creato il tuo personaggio all'inizio del gioco (vedi pag. 7).

Nello **schermo del titolo** premi START o il pulsante A per accedere al **Menu Principale**. Seleziona GIOCO VELOCE (vedi pag. 8).

2. Scegli un personaggio

Con la pulsantiera di comando ✚ scegli il personaggio che vuoi usare. Premi il pulsante L per fare del tuo personaggio un golfista MANCINO. Premi di nuovo il pulsante L per farlo tornare DESTRO. Premi il pulsante A per confermare la tua scelta. La prima volta che giochi sono disponibili sei personaggi: Mario, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Neil e Ella. Man mano che progredisci nel gioco, il numero di personaggi selezionabili aumenta.

Qui puoi vedere tutti i personaggi disponibili. Premi Giù sulla pulsantiera di comando ✚ per vedere Neil e Ella.

Queste sono le informazioni sul personaggio. Il numero indica la distanza di tiro mentre la freccia segnala come il personaggio colpisce la palla. Il rosso rappresenta una traiettoria alta, l'azzurro una bassa.

Se il tuo personaggio ha ottenuto delle nuove mazze nella **modalità Storia**, puoi accedere allo **schermo Set di mazze** premendo SELECT (vedi pag. 27).

3. Scegli una modalità di gioco

Quando hai selezionato un personaggio, appare lo **schermo Modalità di gioco** (vedi pag. 41).

4. Scegli un percorso

I percorsi disponibili dipendono dalla **modalità di gioco**. Man mano che progredisci nel gioco puoi ampliare la scelta dei percorsi.

Scegli il numero di buche e se giocare dal FRONT TEE o BACK TEE.

5. Imposta gli handicap

A seconda della modalità che hai scelto nella fase 3, nello **schermo Scegli percorso** puoi premere il pulsante R per impostare gli handicap del giocatore.

Handicap pag. 48

Come salvare il gioco

Puoi salvare i tuoi progressi di gioco selezionando SALVA nel **Menu di pausa**.

Come salvare nella modalità Storia pagg. 26 e 28

Giochi per più giocatori

Con MARIO GOLF: ADVANCE TOUR possono sfidarsi fino a quattro amici in giochi per più giocatori.

Modalità per più giocatori con un solo Game Boy Advance

Scegli l'opzione PIÙ GIOCATORI nel **Menu Principale**. Nello schermo successivo scegli SENZA CAVO GAME LINK. In seguito, decidi il numero di giocatori, i personaggi e la **modalità di gioco**. Premi ogni volta il pulsante A per confermare le tue scelte.

Modalità per più giocatori con cavo Game Link per Game Boy Advance

Scegli l'opzione PIÙ GIOCATORI nel **Menu Principale**. Nello schermo successivo scegli CON CAVO GAME LINK. Dopodiché uno dei giocatori deve premere il pulsante A per terminare il trasferimento dei dati ed iniziare il gioco. Infine, ogni giocatore deve scegliere un personaggio. Spetta ad uno dei giocatori la scelta della **modalità di gioco**. Premi ogni volta il pulsante A per confermare le scelte.

Uso del cavo Game Link per Game Boy Advance pag. 40

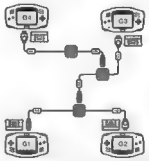
Uso del cavo Game Link per Game Boy Advance

Materiale necessario

Game Boy Advance..... Una console per giocatore
Cassette di gioco ..... Una cassetta per giocatore
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... Due giocatori: un cavo
..... Tre giocatori: due cavi
..... Quattro giocatori: tre cavi

Istruzioni per il collegamento

1. Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.
2. Collegate i cavi Game Link fra di loro e alla presa collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.
3. Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.
4. Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.
   - Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.
   - Il giocatore che inserisce il connettore piccolo di colore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1 (G1).



Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola mentre quello grande è grigio).

Risoluzione dei problemi

Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:

- Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.
- Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.

Modalità di gioco

Scegli il gioco che ti piace di più! Entra nelle **modalità Gioco veloce** e **per più giocatori** e scopri tutto quello che questo gioco ha da offrire. Conferma le tue scelte con il pulsante A.

In questo manuale, il simbolo H vicino al nome di una modalità di gioco indica che in quella modalità puoi impostare gli handicap dalla schermata Handicap pag. 48

DOPPIO → H → GIOCO VELOCE / PIÙ GIOCATORI → Modalità nella quale il gioco è disponibile

Due giocatori formano una squadra e si alternano al tiro della stessa palla. In DOPPIO, puoi disputare i seguenti tipi di gara: GARA A COLPI (pag. 44), GARA A BUCHE (pag. 46), SLOT MACHINE (pag. 43) o GARA SKINS (pag. 46).

Quando giochi nella **modalità Gioco veloce**, scegli i tre personaggi guidati dal computer con la pulsantiera di comando ✚. Usa il pulsante A per confermare la scelta dei personaggi.

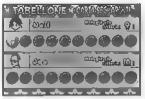
Quando giochi nella **modalità per più giocatori**, puoi formare le squadre nello **schermo Scegli squadre**. Usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere le squadre e premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

SCONTRO

GIOCO VELOCE ✓
PIÙ GIOCATORI ✗

Gareggia contro un personaggio controllato dal computer con le regole della GARA A BUCHE.

Dopo ogni buca, puoi controllare chi sta vincendo lo SCONTRO sul TABELLONE e sulla CARTA SEGNAPUNTI.

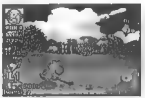


PORTE STELLA

GIOCO VELOCE ✓
PIÙ GIOCATORI ✓

Lancia la palla attraverso le porte disseminate sul percorso. Quando giochi nella **modalità per più giocatori**, puoi scegliere fra un FACCIA A FACCIA e una SFIDA. Nella **modalità Gioco veloce** entri automaticamente in una SFIDA.

Anche se superi tutte le porte, per completare la buca devi fare almeno PAR!



FACCIA A FACCIA H

Gioca su sei buche contro altri giocatori e cerca di completarne il maggior numero possibile.

SFIDA

Premi Su o Giù sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionare il percorso e Destra e Sinistra per selezionare la buca. Completando una buca ottieni una stella dorata. Progredisci nel gioco per sbloccare nuovi percorsi PORTE STELLA!

SLOT MACHINE H

GIOCO VELOCE ✓
PIÙ GIOCATORI ✓

In questa modalità i punti vengono assegnati in base alla tabella qui sotto. All'inizio di ogni buca, i cilindri scelgono le mazze che avrai a disposizione (il putter c'è sempre). Dopo aver selezionato SLOT MACHINE, puoi scegliere tra 3 SLOT e 4 SLOT.

La Slot machine

Premi il pulsante A per fermare ad uno ad uno i cilindri, a partire da quello di sinistra. Con il primo cilindro ottieni una mazza per le lunghe distanze, con il secondo una mazza per quelle medie e con il terzo una mazza per le distanze brevi.

Quando uno dei cilindri si ferma su una ☆, perdi l'opportunità di ottenere una mazza per quel cilindro. Tuttavia, se riesci ad allineare tre stelle, potrai usare tutte le mazze nella sacca!

Se selezioni 4 SLOT, il quarto cilindro ti permette di ottenere delle condizioni speciali che sono disponibili solo per quella buca o per quel giro.

Come vengono assegnati i punti?

In questa modalità, riceverai un determinato punteggio a seconda del risultato ottenuto nella buca. La tabella sulla destra spiega come vengono assegnati i punti. Vince chi accumula più punti!

DOPPIO BOGEY	0
BOGEY	1
PAR	2
BIRDIE	3
EAGLE	4
BUCA IN UNO	5
ALBATROSS	5

SPEED GOLF

GIOCO VELOCE ✓
PIÙ GIOCATORI ✗

Completa un giro nel minor tempo possibile! Il cronometro parte quando inizi il gioco per registrare il tempo totale che impieghi per completarlo! Prova a fare record. Puoi controllare i risultati migliori (sotto i 100 minuti) sotto l'opzione RISULTATI nel **Menu Principale**.

GARA A COLPI

GIOCO VELOCE ✓
PIÙ GIOCATORI ✓

Completa il giro con il minor numero di colpi! Vince chi ha il punteggio minore!

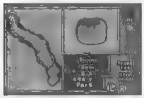
Peach

La Principessa del Regno dei Funghi è tanto carina. Sarà anche brava a giocare a golf?!

PRATICA

GIOCO VELOCE ✓
PIÙ GIOCATORI ✗

Questa **modalità per un giocatore** è perfetta per migliorare le proprie abilità. Scegli un percorso e una buca su cui allenarti e gioca a più non posso! Puoi cambiare le condizioni meteorologiche (vento e tempo).



Scegli un percorso

Premi il pulsante L per selezionare il riquadro del percorso e della buca e il pulsante R per selezionare quello adiacente dove, tra le altre cose, puoi cambiare le condizioni meteorologiche. Usa la pulsantiera di comando ✥ per modificare le singole opzioni e conferma le tue scelte con il pulsante A.

Cambia le condizioni meteorologiche

Le condizioni meteorologiche possono essere modificate anche dallo schermo visualizzato a sinistra, al quale accedi scegliendo CONDIZIONI METEO dal **Menu di pausa**.

✥ Scegli un'opzione ✥ Regola le impostazioni

Premi il pulsante A o il pulsante B per ritornare al **Menu di pausa**.

Donkey Kong

Per fare lo swing usa una mano sola! Che potenza, ragazzi!

GARA A BUCHE

GIOCO VELOCE ✓
PIÙ GIOCATORI ✓

In questa **modalità per due giocatori**, il giocatore con il punteggio più basso su ogni buca riceve una medaglia. Il gioco termina alla fine di ogni giro o quando il giocatore in svantaggio non può superare gli avversari.
Per giocare a una GARA A BUCHE in squadra, seleziona GIOCO VELOCE o PIÙ GIOCATORI e poi l'opzione DOPPIO (vedi pag. 41).

GARA SKINS

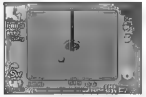
GIOCO VELOCE ✓
PIÙ GIOCATORI ✓

In questa **modalità per due o più giocatori**, vince un punto chi termina ogni buca con il punteggio minore. Se due o più giocatori ottengono lo stesso punteggio, il punto per quella buca verrà trattenuto per la buca successiva. Alla fine del giro, vince chi ha totalizzato più punti.
Per giocare a una GARA SKINS in squadra, seleziona GIOCO VELOCE o PIÙ GIOCATORI e poi l'opzione DOPPIO (vedi pag. 41).

NEAR-PIN

GIOCO VELOCE ✓
PIÙ GIOCATORI ✓

L'obiettivo di questa **modalità di gioco** è di ottenere la minore distanza totale della palla dall'asta. Ogni giocatore ha a disposizione un solo colpo per ciascuna buca. La distanza totale si ottiene sommando la distanza tra il punto in cui atterra la palla e l'asta della bandiera ottenuta su ciascuna buca.



Se il tuo colpo non atterra sul green, la tua distanza per quella buca sarà di 30 metri.

Menu di pausa

Premi START per visualizzare il **Menu di pausa** e interrompere momentaneamente il gioco. Le opzioni del **Menu di pausa** sono diverse a seconda della **modalità di gioco**.

Menu di pausa: modalità Storia pag. 28

RISULTATI	Vedi i dati della partita in corso, come la CARTA SEGNAPUNTI e la CLASSIFICA.
REGOLE	Vedi le REGOLE della **modalità di gioco** scelta.
COMANDI	Vedi la configurazione dei comandi.
IMPOSTAZIONI	Modifica le IMPOSTAZIONI di gioco. • SCHERMO IN 3D Attiva (ON)/ disattiva (OFF). • MUSICA Accendi (ON)/ spegni (OFF).
RINUNCIA	Rinuncia alla buca in corso. In questo caso, il punteggio sarà pari al triplo del PAR della buca.
SALVA	Salva e/o esci dal gioco (vedi pag. 38).
SALVA E ESCI	Salva e/o abbandona il giro.
RIFAI LA BUCA	Ricomincia la buca dal TEE BOX.
BUCA SUCCESSIVA	Salta la buca in corso.
FINE GIOCO	Interrompi il gioco e ritorna al **Menu Principale**.
MENU PRINCIPALE	Interrompi la **modalità di gioco** e ritorna al **Menu Principale**.
INTERROMPI MINIGIOCO	Interrompi il minigioco in corso.
INTERROMPI PRATICA	Interrompi la pratica.
CONDIZIONI METEO	Cambia le condizioni meteorologiche (vedi pag. 45).

Handicap

Alcune delle **modalità di gioco** descritte da pagina 41 a pagina 46 sono segnalate dal simbolo H. Ciò indica che in queste modalità è possibile impostare gli handicap, che permettono a giocatori con diversi livelli di abilità di gareggiare in maniera più equa.

Schermo Handicap

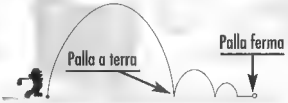
Premi il pulsante R dallo **schermo Scegli percorso** per accedere allo **schermo Handicap**.

Scegli opzione ◄► Imposta handicap

Quando hai modificato le impostazioni, premi il pulsante A per iniziare a giocare.

TRAIETTORIA VIRTUALE

Imposta la TRAIETTORIA VIRTUALE su PALLA A TERRA o PALLA FERMA.



MULLIGAN

Imposta il numero dei MULLIGAN di un giocatore. Un mulligan permette di ripetere un lancio senza subire penalità.

TEE BOX

Scegli il TEE BOX di ogni giocatore. Il BACK TEE, essendo più distante dall'asta della bandiera rispetto al FRONT TEE, è pensato per i giocatori più esperti.

Classifica e Carta segnapunti

La CLASSIFICA e la CARTA SEGNAPUNTI si utilizzano nei tornei. Quest'ultima è usata anche in altre **modalità di gioco**. È possibile controllare i risultati anche durante il gioco accedendo al **Menu di pausa**. Premi Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando ✚ per passare da uno schermo all'altro. Premi il pulsante B per tornare al **Menu di pausa**.

Classifica

Qui vengono visualizzate le statistiche di tutti i giocatori iscritti al torneo. Premi Su e Giù sulla pulsantiera di comando ✚ per controllare la POSIZIONE degli altri giocatori.

Trova l'icona del tuo personaggio per controllare la sua POSIZIONE in CLASSIFICA.

L'ultima buca completata.

Carta segnapunti

Nel corso di un torneo, vengono visualizzati sulla CARTA SEGNAPUNTI il numero della buca, il tipo di PAR, il PUNTEGGIO, il numero di PUTT e altre statistiche.

Lo schermo varia a seconda della **modalità di gioco**.

MEDAGLIE

Qui vengono visualizzate le MEDAGLIE ottenute durante i tornei.

Buche FRONT e BACK

In questa colonna vengono visualizzate le statistiche relative alle prime nove buche (FRONT) e alle ultime nove buche (BACK).

Peculiarità dei percorsi

In questo gioco alcuni percorsi presentano delle peculiarità che non si trovano nel golf tradizionale!

FAIRWAY VELOCE

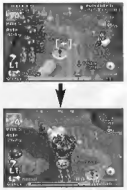
Se la palla atterra su questo tipo di terreno, rotolerà molto di più rispetto ad un fairway normale.

Condotti

Se la palla finisce in un condotto, uscirà da un altro condotto dello stesso colore in tutt'altra zona!

PANNELLO AZIONE

Se la tua palla ci finisce sopra, ne vedrai delle belle!



Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO GAME BOY ADVANCE E GAMECUBE

TRUCCHI, SOLUZIONI, ANTEPRIME E RECENSIONI DI TUTTI I GIOCHI PER LA TUA CONSOLE

OGNI MESE IN EDICOLA

future games
Il meglio per i videogiocatori

Note

Note

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY